

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

POKéMON

PÓSTER DOBLE
385 FICHAS
DE ROJO FUEGO
Y VERDE HOJA

REVIEW Y
GUÍA COMPLETA
KINGDOM HEARTS
PARA TU GBA

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

EN NINTENDO DS Y GAME BOY

YOSHI SUPERSTAR

¡Alucina con los nuevos bombazos de Yoshi!

MAYO 2005
Nº 150
8 424094 810024 00150

¡¡ESPECIAL NÚMERO 150!!

GRATIS
TE REGALAMOS ESTE
COLGADOR
POKéMON

CONCURSO
SORTEAMOS
6 NINTENDO DS
Y UN MONTÓN DE JUEGOS

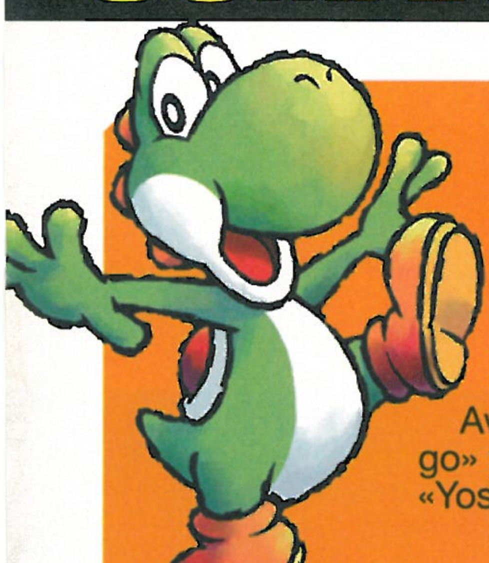
REPORTAJE ESPECIAL
TODOS LOS
NÚMEROS
UNO A UNO







3+
www.pegi.info
YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION™
DESAFÍA LA LEY DE LA GRAVEDAD
INCLINA LA CONSOLA Y DESCUBRE OTRA FORMA DE CONTROLAR TUS JUEGOS.
¡ DESPLÁZATE MÁS DEPRISA !
¡ TOMA NUEVOS RUMBOS !
¡ GIRA CON EL JUEGO !
¡ MUÉVETE RÁPIDO !
con Sensor de Movimiento
Nintendo
GAMING 24:7
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
TM, ®, the Nintendo and the Game Boy Advanced SP logos are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



PORTADA

YOSHI ES LA NUEVA SUPERESTRELLA de Game Boy y Nintendo DS. Mira sus juegos.

Avanzamos «Yoshi´s Touch & go» y analizamos el rompedor «Yoshi´s Universal Gravitation».

PÁGINAS 16 Y 60

PÓSTER DOBLE



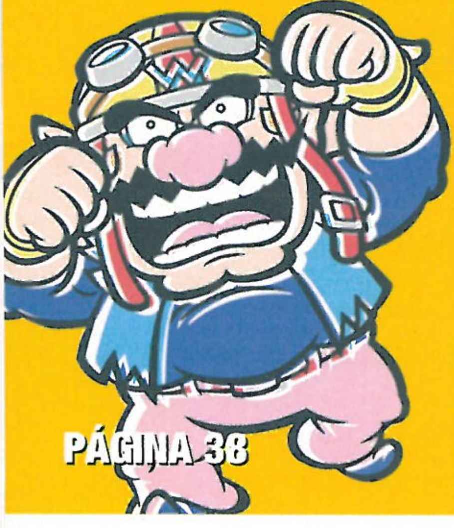
LOS 385 POKéMON DE ROJO Y VERDE

pág. 43

NOVEDAD

WARIO se monta la fiesta de minijuegos más chula en tu DS.

Toca, juega y diviértete con «Wario Ware Touched!».



PÁGINA 38

GUÍA

Paso a Paso, acaba con **KINGDOM HEARTS**

Te contamos cómo vencer a todos los enemigos usando tus mejores cartas. Todos los trucos y estrategias.



PÁGINA 72

NOVEDAD

Juega el mejor Rol en **BATEN KAITOS**

Descubre el RPG más chulo que hay en tu GameCube.

PÁGINA 54

REPORTAJE

Repasamos la **HISTORIA DE N.A.** a través de todas nuestras portadas

No te pierdas un documento histórico, con todo lo que ha pasado en estos 150 números.



SUPER CONCURSO NÚMERO 150

Regalamos 6 Nintendo DS y un momton de juegos

pág. 34



PÁGINA 22

Link protagonizará el **mejor RPG** de acción de la historia.

EL MEJOR ZELDA DE LA HISTORIA, PRONTO EN GC

Presentamos las últimas imágenes del nuevo Zelda de GC. Basta un vistazo para descubrir que será una aventura como nunca habéis jugado.

Link, el elfo protagonista de la saga «Legend of Zelda», está preparando su regreso a GameCube con una aventura que nos va a dejar con la boca abierta.

A los que ya conozcáis los Zelda, os llamará la atención el **aspecto mucho más adulto** que lucirá ahora Link (sobre todo comparado con el que apareció en «Wind Waker»). Aunque con lo que más alucinaremos será con el apartado gráfico, lleno de matices, de luces y sombras, y de detallitos como los reflejos metálicos en la espada, el brillo del agua al sumergirnos o la polvareda que levantará el caballo al correr. Porque ya veis, habrá que montar a caballo para ir de un lado a otro y también para enfrentarnos a los enemigos **en espectaculares batallas a su grupa.**

El desarrollo del juego combinará la **acción total de los combates** (que no nos dejarán un segundo de respiro) **con partes más roleras** en las que tendremos que visitar pueblos y ciudades, hablar con muchos personajes o resolver diferentes puzzles y enigmas que nos permitan seguir avanzando.

Nuestro héroe sabrá nadar, trepar, defenderse con el escudo y usar con habilidad su espada y arco. Seguro que con tanta pericia no habrá lugar que no exploremos ni tesoro que dejemos sin coger en este pedazo de aventura.

Las últimas imágenes que ha publicado Nintendo muestran una **ambientación increíble y un estilo peliculero** que nos va a impactar. Si a esto le añadimos la magia y el encanto propios de esta saga, no cabe duda de que estamos ante una de esas aventuras que acaban haciendo historia en el "Olimpo" de los videojuegos. Pero tranquilos, todavía falta para disfrutarlo. Podría llegar a final de año.



Un Zelda nuevo. *Aunque sea parte de una saga, se nota que este Zelda va a ser diferente. Tendrá un aire más adulto, la acción será mayor y todo mostrará un aspecto alucinante.*

EMPIEZA LA BATALLA DE LOS CAZARRECOMPENSAS

Nintendo organiza el campeonato «Metroid Prime Hunters».

¿Tus amigos no te creen cuando dices que eres el mejor jugón de España? Pues ahora vas a poder demostrárselo. Y no con cualquier juego, sino con la **flipante demo de «Metroid Prime: Hunters» que acaba de estrenarse en DS.**

El concurso se celebrará en 32 ciberlocales de toda España y en el que podréis participar hasta 512 jugadores en cada uno. Habrá tres etapas. En la primera (entre mayo y junio) los jugadores podrán practicar gratis en los 32 ciber. La segunda etapa (entre julio y agosto) será una eliminatoria en la que se enfrentarán los jugadores de cada local en batallas multijugador. Por último, habrá una gran final a nivel nacional entre los ganadores de cada ciber. Los campeones recibirán suculentos premios. ¿A qué estás esperando? ¡Apúntate ya!

¡UN NUEVO «FIRE EMBLEM»!

Se llamará «Fire Emblem: The Sacred Stones» y lo jugaremos en mayo.

El primer «Fire Emblem» ya nos atrapó en GBA con toda la magia del Rol estratégico. Pues bien, para los que nos quedamos con ganas de más, Nintendo lanzará en mayo «Fire Emblem: The Sacred Stones». Con unos **fantásticos gráficos de estilo manga nos transportará hasta un mundo de guerreros y magos** en el que libraremos épicas batallas por turnos. Formaremos nuestro propio ejército con unidades que irán desde caballeros pegaso hasta los nuevos guerreros mágicos. Todo ello para acabar con los invasores del reino de Renais. Rol y espectáculo, todo en uno.



Una gran novedad de este «Fire Emblem» es que podremos controlar a nuevas bestias.



El nuevo «Fire Emblem» explotará aún más el rol estratégico en tu Game Boy Advance

¡Nueva cara para Link! Este es el flamante nuevo aspecto que lucirá nuestro héroe favorito en su última aventura. Más atractivo, más adulto; y como su nueva cara será también el juego. Una aventura llena de detalles que nos van a dejar alucinados.

Un héroe con recursos. Link además es todo un deportista capaz de correr, trepar, disparar con arco o nadar. Y cuando se sumerja, será hora de alucinar con los reflejos.

Un mundo de ensueño. Nos moveremos por un universo épico lleno de preciosos parajes y de seres de fantasía con los que podremos interactuar.

¡A cabalgar! Nuestra fiel yegua Epona nos llevará de un lado a otro. Incluso tendremos que combatir sobre ella en unas batallas que nos pondrá la piel de gallina.

LOS GRANDES HÉROES DEL CÓMIC LUCHARÁN EN «MARVEL NÉMESIS»

En este nuevo juego de lucha en 3D estarán héroes tan flipantes como Lobezno o Elektra.

No es la primera vez que vemos a los héroes de Marvel enzarzarse en peleas consoleras, aunque sí va a ser la primera que lo hagan de una forma tan espectacular.

El juego se titula «Marvel Némesis: Rise of the Imperfects» y es la primera prueba del reciente acuerdo **Electronic Arts y Marvel**. Será un alucinante **"fighter" tridimensional** que enfrentará a grandes héroes del cómic como **Spider-Man, Lobezno o Elektra con otros personajes totalmente nuevos,** creados por Electronic Arts especialmente para la ocasión. Los combates tendrán lugar en **enormes escenarios 3D totalmente interactivos** y el apartado gráfico promete ser tan impactante como se apreciar en las pantallas. En EE.UU. lo probarán el próximo otoño, a nosotros nos tocará esperar más.



Un buen plantel. Los superhéroes de Marvel se enfrentarán a un grupo de villanos totalmente nuevos.

EL ROL DE «DIGIMON WORLD 4» LLEGARÁ A GC

Bandai lanzará este "action RPG" el 31 de mayo en Estados Unidos.

«Digimon World 4» será un alucinante RPG de acción en el que podremos viajar juntos **hasta cuatro jugones a la vez.** Recorreremos el mundo digital coleccionando **armas, armaduras y todo tipo de ítems con los que mejorar las habilidades** y los atributos de nuestros Digimon. Como extra, junto al juego se regalará una carta Digimon exclusiva en la que aparecerá **Dorumon,** un nuevo monstruo digital. A partir del 31 de mayo lo podrán disfrutar en Estados Unidos.



Espectaculares. *Así serán las batallas en «Digimon World 4». Y los gráficos no serán menos.*

Guilmon. *Este popular Digimon será solo uno de los que aparecerá en la cuarta parte de esta saga. Controlarás a un montón de criaturas que lucharán contra otros monstruos, aumentarán su nivel y, finalmente, digievolucionarán.*

NINTENDATA

500.000 **Nintendo DS** se han vendido en Europa desde el día de su lanzamiento, el 11 de marzo.

250.000 «Mario 64 DS» las acompañaron. El juego más vendido de DS en toda Europa.

2.500.000 juegos de «Los Increíbles» se vendieron en Estados Unidos en 2004. Ahora quieren repetir con la segunda parte.

1.000.000 «Kingdom Hearts» se han vendido en USA y América, tan solo un mes después de su estreno.

587.000.000 Euros va a declarar Nintendo como beneficio neto del último año fiscal.

LOS ESPÍAS MÁS DIVERTIDOS LLEGARÁN CON «SPY VS SPY»

Un título con humor y una mecánica que mezclará estrategia y habilidad pura.

Dentro de muy poquito llegará a GC «Spy vs Spy», basado en una popular tira cómica americana. **Los protagonistas serán dos espías, uno blanco y otro negro,** que llevarán su rivalidad hasta este original juego que mezclará elementos típicos de acción con otros más parecidos a los de la saga Worms. El asunto consistirá en moverse por **grandes escenarios 3D llenos de trampas,** recogiendo tesoros y acabando con nuestros enemigos. Todo valdrá para impedir que los otros espías nos ganen, incluso podremos robarles sus riquezas. La idea parece muy divertida y los gráficos, con **un genial estilo de dibujo animado,** tienen muy buena pinta. Nos lo traerá Take-Two.





El desarrollo del juego será muy parecido al de «Worms 3D»: un montón de espías dando vueltas por grandes escenarios, recogiendo tesoros y eliminando a los molestos rivales.

LAS PRIMERAS AVENTURAS DE GOKU SE JUGARÁN EN TU GBA

«Dragon Ball Advance» reproducirá fielmente los momentazos de la serie.

Los fans de Goku ya se pueden poner a dar saltos de alegría, porque Atari lanzará en breve «Dragon Ball Advance Adventure», un juego de **acción lateral** que nos contará los primeros años de la vida del héroe. **Seguirá paso a paso la historia de la serie de televisión,** así que vamos a revivir todos los momentos estelares de Dragon Ball, desde el entrenamiento con el Maestro Tortuga Duende hasta la lucha con el Ejército del Lazo Rojo o el combate contra Piccolo. Tendrá **tres modos de juego diferentes:** el Modo Historia, en el que iremos avanzando fase tras fase; el Modo Batalla, en el que nos enfrentaremos a distintos rivales en peleas de uno contra uno, al estilo del Gran Torneo de las Artes Marciales; y los Minijuegos. Además, habrá **montones de extras desbloqueables y un estupendo multijugador,** para repartir leña a dos bandas.





Deberemos avanzar lateralmente luchando con todo bicho que se ponga por delante. La acción será brutal.

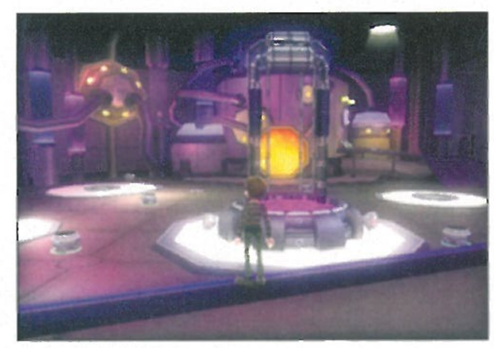


Entra en el Club más guay !!!
juega, participa en el foro y haz amigos
MISION: planeta m7
RESCOGE A TU OPONENTE
WORLD RALLY
mayoral
EMPEZAR CARR
LA MANSION ENCANTADA
MUSICA
VIDEOJUEGOS
CINE
MODA
FORO
REGALOS
club mayoral
www.clubmayoral.com

UN JUEGO DE PELÍCULA EN GC

«Charlie y la Fábrica de Chocolate» será la próxima sensación en el cine y en tu Cube.

La próxima película de Tim Burton, basada en el libro «Charlie y la Fábrica de Chocolate», vendrá acompañada de su juego para GameCube. En esta mágica aventura asumiremos el papel de Charlie Bucket, **un niño que encuentra un billete dorado con el que puede visitar la fantástica Fábrica de Chocolate.** Acompañado por otros cuatro chicos y por el fabricante de caramelos, Charlie empezará un viaje que terminará convirtiéndose en una increíble aventura 3D. Para salvar la fábrica de su destrucción deberemos interactuar con todo tipo de objetos, resolver puzzles y **mejorar nuestras habilidades usando los increíbles poderes especiales de las golosinas.** Los personajes, los ambientes, los escenarios..., todo promete ser igualito que en la peli. Además, se añadirán fases inspiradas en lugares que sólo aparecen en el libro en el que se basa. ¡Ah! **¡Y también habrá juego para GBA!** Las dos versiones llegarán en julio, de la mano de Take-Two.



Charlie Bucket tendrá que recorrerse la fábrica de arriba abajo para descubrir todos sus secretos.



A lo largo de la aventura interactuaremos con muchos objetos, como las extrañas máquinas de la fábrica.

UBI ANUNCIA «PRINCE OF PERSIA 3» PARA GC

Además, habrá una versión de «El Alma del Guerrero» para DS.

«Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» recuperó esta clásica saga y consiguió un éxito arrollador. Hace unos pocos meses, la segunda parte, «El Alma del Guerrero», con unos gráficos flipantes que aprovechaban la potencia de GC y un tono más adulto, consiguió superar lo que parecía insuperable. Pues bien, **Ubi ya ha anunciado que a finales de este año verá la luz** «Prince of Persia 3» para GC y, vistos los precedentes, sólo podemos esperar lo mejor. Otro notición: por esas mismas fechas jugaremos a **«El Alma del Guerrero» en DS.** ¡El Príncipe da el salto a la táctil!

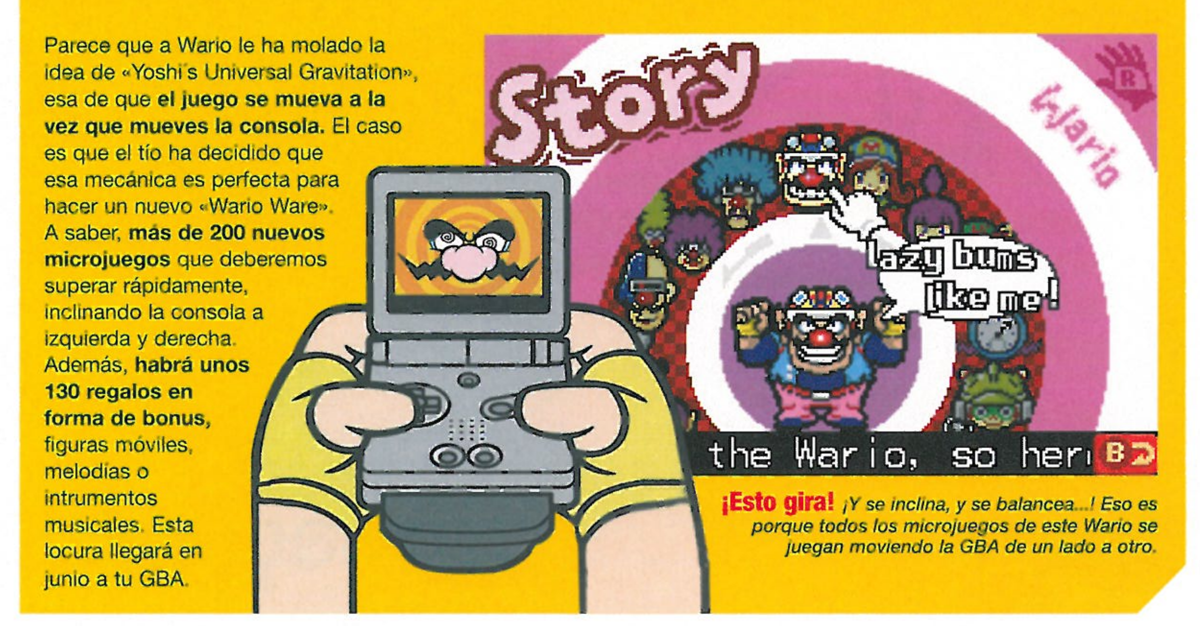


Después de ver la calidad de «Prince of Persia: El Alma del Guerrero», no cabe duda de que la tercera parte volverá a traernos la mejor acción.

EN JUNIO PROBAREMOS LOS ORIGINALES MICROJUEGOS DE «WARIO WARE TWISTED»

La nueva idea de los chicos de Nintendo ha sido crear microjuegos que se mueven a la vez que tu Advance.

Parece que a Wario le ha molado la idea de «Yoshi's Universal Gravitation», esa de que **el juego se mueva a la vez que mueves la consola.** El caso es que el tío ha decidido que esa mecánica es perfecta para hacer un nuevo «Wario Ware». A saber, **más de 200 nuevos microjuegos** que deberemos superar rápidamente, inclinando la consola a izquierda y derecha. Además, **habrá unos 130 regalos en forma de bonus,** figuras móviles, melodías o intrumentos musicales. Esta locura llegará en junio a tu GBA.



¡Esto gira! *¡Y se inclina, y se balancea...! Eso es porque todos los microjuegos de este Wario se juegan moviendo la GBA de un lado a otro.*

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO METROID 2 pack consola GC + Mario Kart + Metroid 2 Adrián Álvarez (Zamora). **Juego Metroid 2** Sergio Boldo Toribio (A Coruña), Adán Fernández (Asturias) Guillermo Quintanal (Asturias), Carlos Peláez González (Barcelona), Roger Viladrosa (Barcelona), Rafael Monterde Alonso (Castellón), Carles Argemí Prat (Girona), Jon Rubio (Guipúzcoa), José Manuel Gómez Díaz (Huelva), Josué Sánchez (Huesca), José Mª Rodríguez (Jaén), Daniel Cábanas Cancio (Lugo), Diego Díez (Madrid), Hailong Xia (Málaga), Samuel McNicholls Novoa (Ourense)

DUEL MASTERS Juego Duel Masters (GBA) + barajas de cartas Emilio José Castilla Fernández (Almería), Diego Begega Suárez (Asturias), Daniel Massa Dios (Barcelona), Iván López Rodríguez (Bizkaia), Ani Caballero Rodríguez (Guipúzcoa), David Mena Clemente (Jaén), Samuel Gómez (Madrid), Aitor Gómez Campillo (Madrid), Amara Pesqueira (Madrid), Javier de los Reyes (Toledo).


Cuétara
Choco flakes
Cereales con chocolate vestidos de galleta
flakes
Cereales vestidos de galleta
Prepárate para jugar a lo bestia.
Entra en la web de Benito www.cuetaraflakes.com y entérate de cómo te puedes llevar a Benito a casa. además, te esperan un montón de juegos, novedades y sorpresas.
Entra en la web más bestia. vas a flipar.
Cuétara
flakes

Como cada año, llega la cita más esperada por todo el tanto los lectores como las compañías. Hora de saber

LOS MEJORES JUEGOS DE

TROFEO ABSOLUTO GAMECUBE

METROID PRIME 2 ECHOES



1º

CON UN 29% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 59,95
- Puntuación N. A.: 99

Acción a tope, un enorme universo para explorar, el entorno mas impresionante jamás diseñado... cuando se mezclan estas palabras mágicas en la descripción de un juego, lo normal es que se lleve todos los premios que se convoquen. Si además tenemos en cuenta que Metroid es una de las sagas más nintenderas que existen, el resultado no podía ser más lógico. El año pasado se quedó a las puertas. Éste se lo ha ganado.



POKéMON COLOSSEUM



2º

CON UN 20% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: MAYO
- Precio: 59,95 €
- Puntuación N. A.: 98

Eh, ¿cómo ha sido esto? Los fans Pokémon os habéis dejado arrebatar el primer puesto. Por los pelos, pero ya veis, este genial RPG no ha podido superar a Samus Aran. Y no será porque los diseños de los Pokémon, o la fórmula de juego, o los escenarios no sean apabullantes.

TALES OF SYMPHONIA



3º

CON UN 14% DE VOTOS

- Compañía: NAMCO
- Lanzamiento: NOV.
- Precio: 59,95 €
- Puntuación N. A.: 95

Vuestro entusiasmo con este genial RPG le ha aupado a la tercera plaza. Se ve que habéis apreciado su argumento épico, sus combates en tiempo real con hasta tres amigos más, y su calidad visual. Pocos juegos de Rol, que no se llamaran Zelda, habían sido tan admirados por todos.

mundo del videojuego, por fin cuáles son...

2004

TROFEO ABSOLUTO GB ADVANCE

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP



1º CON UN 35% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Vaya, vais a hacer enfadar a Pokémon. Y cuando se ponen... Link ha superado con su aventurón al no menos formidable RPG de Rojo Fuego y Verde Hoja. Si alguno aún está buscando explicaciones, que mire lo que ofrece este Zelda: una aventura larguísima en la que cambiamos nuestro tamaño para "visitar" dos dimensiones, mazmorras y puzzles como nunca, gráficos impresionantes...



POKéMON ROJO Y VERDE



2º CON UN 32% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: SEPT.
- Precio: 44,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Ash se ha quedado a un suspiro de llevarse el trofeo "gordo". Pero ni él, ni Oak, ni Pikachu, ni los más de 380 Pokémon de esta edición, han superado al aventurero por excelencia, o sea Link. Pero no os quedéis con ganas de probar este cartucho, viene con adaptador inalámbrico.

LEGEND OF ZELDA



3º CON UN 5% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: JULIO
- Precio: 19,95 €
- Puntuación N. A.: 94

¡Qué grata sorpresa! Un juego de la serie NES Classic se cuela en nuestro podio. Claro que no es un juego normal, es el primer Zelda que se creó. Sí, sí, para la consola NES. Ahora ha vuelto y desde luego con éxito. Con él empezó todo. Puzzles, mazmorras, la aventura por excelencia.

Los mejores juegos por géneros para GameCube



AVENTURAS

1º CON UN 50% DE VOTOS

METROID PRIME 2 ECHOES



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **99**

Pues ya lo veis, Metroid ha vuelto a arrasar en la categoría de aventuras. Para eso es el juego del AÑO.

2º CON UN 25% DE VOTOS

FF CRYSTAL CHRONICLES

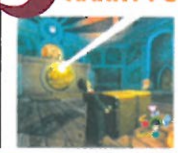


- Compañía: **NINTENDO**
- Precio: **59,95 €**

Si jugáis cuatro, cada uno con vuestra GBA, es la mejor aventura para tu GC.

3º CON UN 11% DE VOTOS

HARRY POTTER Y EL...



- Compañía: **EA GAMES**
- Precio: **44,95 €**

Sí, y el Prisionero de Azkaban. Se ve que os ha gustado lo de controlar a los tres magos.

RPG

1º CON UN 36% DE VOTOS

POKéMON COLOSSEUM



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **MAYO**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **98**

La buena combinación entre RPG y combate ha arrasado en la categoría de ROL. No se esperaba menos.

2º CON UN 32% DE VOTOS

TALES OF SYMPHONIA

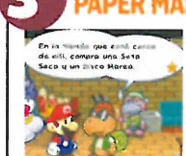


- Compañía: **NAMCO**
- Precio: **59,95 €**

El rol largo, grande, tan bonito de este juego, ha estado a punto de darle un susto a Pokémon.

3º CON UN 17% DE VOTOS

PAPER MARIO 2



- Compañía: **NINTENDO**
- Precio: **59,95 €**

Descubre el poder de la papiroflexia en esta nueva aventura de Mario. Para flipar.

ACCIÓN

1º CON UN 53% DE VOTOS

PRINCE OF PERSIA 2



- Compañía: **UBISOFT**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **93**

La acción y los movimientos, ágiles y poderosos, del príncipe le han convertido en el número uno.

2º CON UN 13% DE VOTOS

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

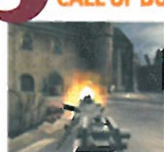


- Compañía: **BANDAI**
- Precio: **29,95 €**

Si aún no lo habéis probado, os espera un Smash Bros pero con Digimon y Digievoluciones.

3º CON UN 12% DE VOTOS

CALL OF DUTY FINEST HOUR



- Compañía: **ACTIVISION**
- Precio: **59,95 €**

Un juego de guerra superrealista, con acción a tope y una ambientación espectacular.

DEPORTIVOS

1º CON UN 36% DE VOTOS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



- Compañía: **EA GAMES**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **93**

Tunea tu coche con las mejores marcas, y compite por la ciudad a tu antojo. ¡Mola, eh!

2º CON UN 32% DE VOTOS

FIFA FOOTBALL 2005



- Compañía: **EA GAMES**
- Precio: **59,95 €**

El mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Y aún así, queda por detrás de los coches.

3º CON UN 20% DE VOTOS

MARIO GOLF



- Compañía: **NINTENDO**
- Precio: **59,95 €**

Mario y sus amigos le dan simpatía y diversión a este juego de golf. Buena elección.

VARIOS

1º CON UN 31% DE VOTOS

ANIMAL CROSSING



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **96**

El objetivo de este juego: vivir la vida, hacer tus quehaceres y cuidar de tu casa, ha calado entre la gente.

2º CON UN 26% DE VOTOS

DONKEY KONGA

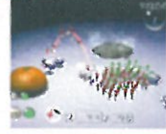


- Compañía: **NINTENDO**
- Precio: **59,95 €**

Un juego con ritmo, sabrosón, y con unas kongas de lo más chulo... ¡¡y de regalo!!

3º CON UN 16% DE VOTOS

PIKMIN 2



- Compañía: **NINTENDO**
- Precio: **59,95 €**

En esta segunda parte el héroe, Olimar, encuentra compañía, y tu más Pikmin que nunca.

PLATAFORMAS

1º CON UN 44% DE VOTOS

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **ENERO 05**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **94**

El juego de plataformas con más ritmo. Sí, porque manejáis a Donkey con los bongós de Donkey Konga.

2º CON UN 29% DE VOTOS

SONIC HEROES



- Compañía: **SEGA**
- Precio: **59,95 €**

Una buena idea que cada miembro del equipo controle un poder. Así los necesitáis a todos.

3º CON UN 12% DE VOTOS

LOS INCREÍBLES

- Compañía: **THQ**
- Precio: **59,95 €**

Los héroes de moda arrasan con sus movimientos también entre los fans de CUBE.

En la siguiente página, los mejores juegos de GBA por géneros ▶

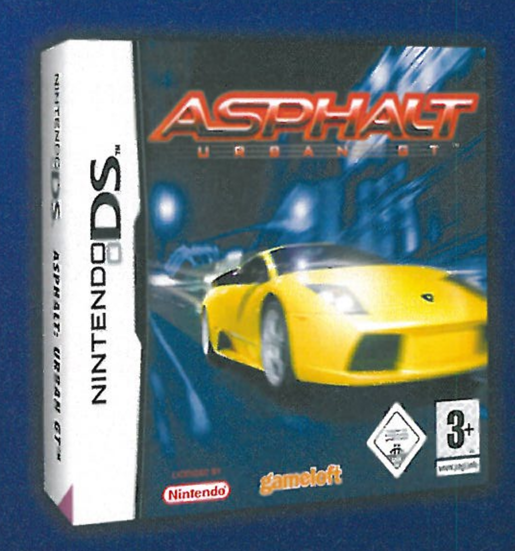




DOBLE
DE AVENTURA

DOBLE
DE VELOCIDAD



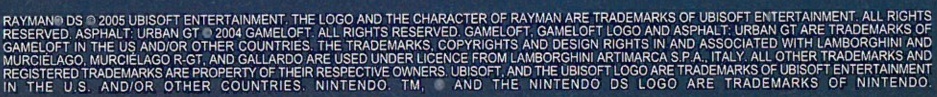


DISPONIBLE EN MARZO EN

NINTENDO DS™







RAYMAN® DS © 2005 UBISOFT ENTERTAINMENT. THE LOGO AND THE CHARACTER OF RAYMAN ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASPHALT: URBAN GT © 2004 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT, GAMELOFT LOGO AND ASPHALT: URBAN GT ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. THE TRADEMARKS, COPYRIGHTS AND DESIGN RIGHTS IN AND ASSOCIATED WITH LAMBORGHINI AND MURCIÉLAGO, MURCIÉLAGO R-GT, AND GALLARDO ARE USED UNDER LICENCE FROM LAMBORGHINI ARTIMARCA S.P.A., ITALY. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. UBISOFT, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Ubisoft S.A. Parque Empresarial Alvia, José Echegaray 8, Edificio 3. Planta 2ª. Oficina 12, 28230 Las Rozas, Madrid. www.ubisoft.es



Los mejores juegos por géneros para GB Advance

ESTRATEGIA - RPG

1º CON UN 60% DE VOTOS

POKéMON ROJO Y VERDE



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Precio: 44,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Está visto que en RPG lo tenéis claro. Los nuevos Rojo Fuego y Verde Hoja son los que más molan.

2º CON UN 15% DE VOTOS

FIRE EMBLEM



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

La mayor baza que tiene este juego está en sus combates. Te dejan impactado.

3º CON UN 13% DE VOTOS

FINAL FANTASY I + II



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Dos RPG de los clásicos de toda la vida, en un solo cartucho. Pero ojo, hay cosas nuevas.

AVENTURAS

1º CON UN 70% DE VOTOS

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Para muchos, la gran aventura de nuestra vida. Divertida, jugable, emocionante y llena de desafíos.

2º CON UN 12% DE VOTOS

THE LEGEND OF ZELDA



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 19,99 €

Y aquí tenemos a este NES Classic demostrando de qué es capaz. Claro, ¡es Zelda!

3º CON UN 11% DE VOTOS

METROID ZERO MISSION



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Ha gustado esta revisión del primer Metroid. Sus gráficos y sonido "ponen" un rato.

ACCIÓN

1º CON UN 42% DE VOTOS

DB Z SUPERSONIC WARRIORS



- Compañía: BANDAI
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Precio: 49,95 €
- Puntuación N. A.: 92

Goku no tiene rival en los juegos de lucha. Será por sus bolas de dragón y sus espectaculares combates.



2º CON UN 22% DE VOTOS

METAL SLUG ADVANCE



- Compañía: SNK PLAY.
- Precio: 44,95 €

Debéis probar este dinámico arcade porque os va a impresionar. Es rápido, adictivo...

3º CON UN 19% DE VOTOS

SPLINTER CELL P. T.



- Compañía: UBISOFT
- Precio: 44,95 €

La segunda aventura de Sam Fisher ha sido todo un éxito entre el público de GBA.

PLATAFORMAS

1º CON UN 29% DE VOTOS

MARIO VS. DONKEY KONG



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 95

Dos grandes de las plataformas metidos a competir en el mismo juego: ¡esto promete diversión!

2º CON UN 20% DE VOTOS

SONIC ADVANCE 3



- Compañía: SEGA
- Precio: 44,95 €

Sonic tiene tirón, por eso su último juego le ha llegado bien cerquita al bueno de Mario.

3º CON UN 19% DE VOTOS

DONKEY KONG COUNTRY 2



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 44,95 €

Y lo de los monos sigue arrasando. Donkey y familia son ya clásicos de este universo.

DEPORTIVOS

1º CON UN 31% DE VOTOS

F-ZERO GP LEGEND



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: JUNIO
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 91

Las naves más rápidas, los circuitos más largos y peligrosos, la emoción por las nubes. ¿Necesitas más?

2º CON UN 28% DE VOTOS

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Golf y RPG, bien combinados, para atrapar a cualquier tipo de jugador. ¡Divertidísimo!

3º CON UN 22% DE VOTOS

FIFA 2005



- Compañía: EA
- Precio: 49,95 €

Esta entrega supera todo lo visto en juegos de fútbol portátiles hasta el momento.

VARIOS

1º CON UN 47% DE VOTOS

SUPER MARIO BALL



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Precio: 39,95 €
- Puntuación N. A.: 92

Mario se convierte en bola de pinball para protagonizar la aventura más original. ¡Y os ha encantado!

2º CON UN 26% DE VOTOS

YU-GI-OH T. E.

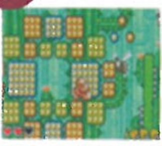


- Compañía: KONAMI
- Precio: 44,95 €

Las cartas de Yu-gi-oh cuentan con un montón de adeptos. Juegan y votan por él.

3º CON UN 17% DE VOTOS

DK KING OF SWING



- Compañía: NINTENDO
- Precio: 39,95 €

Uno de los juegos de plataformas más originales que veréis. Probadlo, es una bomba.

¡TODOS LOS PERSONAJES, TODA LA ACCIÓN,
TODA LA DIVERSIÓN!

LEGO STAR WARS
EL VIDEOJUEGO



Lucha a través de los Episodios I, II y el Episodio III: *La Venganza de los Sith*

Duelos con sable de luz, batallas con blaster, movimientos especiales y persecuciones en cazas estelares

¡Usa la fuerza para mover objetos LEGO, superar los obstáculos y acabar con los enemigos!

De Anakin y Yoda a Darth Maul e, incluso, el General Grievous, controla más de 30 de tus personajes favoritos

ABRIL 2005

WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM





















STAR WARS and related properties are trademarks in the United States and/or in other countires of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd or Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced by Giant Interactive Entertainment Ltd. PS2, PC versions developed by Traveller's Tales. GBA version developed by Griptonite Games, an Amaze Entertainment Studio. Certain technology © 2005 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment Griptonite logo are registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of LEGO Group. © 2005 The LEGO Group. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. The name NVIDIA and the NVIDIA logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. The term "The way it's meant to be played," and the "NVIDIA The way it's meant to be played" logo are trademarks of NVIDIA Corporation.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS PRIMEROS JUEGOS

Los plataformas no volverán a ser lo mismo

YOSHI TOUCH & GO

Yoshi estrenará un original plataformas que le sacará el máximo partido a la pantalla táctil.

DATOS DEL JUEGO

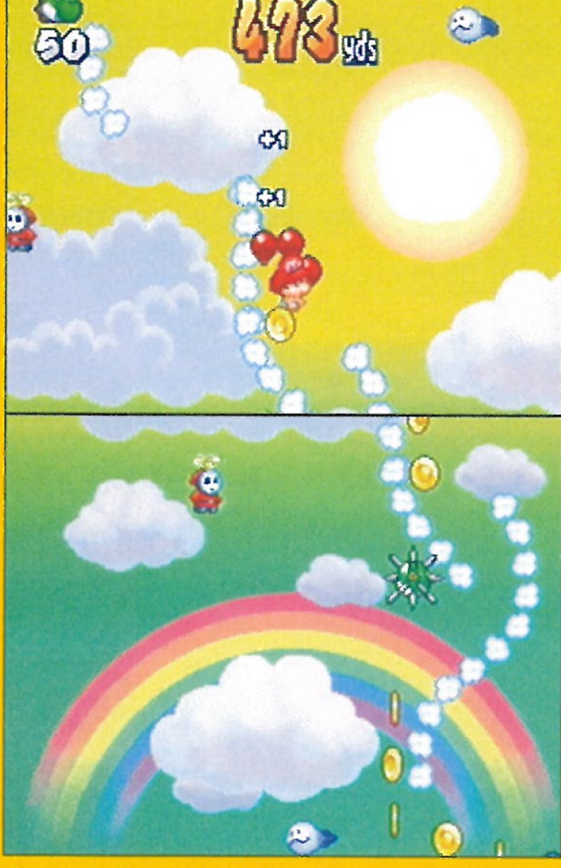
- NINTENDO DS
- PLATAFORMAS
- MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Tendremos cuatro modos de juego diferentes, pero al principio sólo habrá dos disponibles. Los otros dos modos únicamente **se desbloquearán si demostramos la suficiente habilidad.**
- Los escenarios y enemigos serán de «Yoshi's Island», así que veremos **un montón de caras conocidas,** como los Shy Guys o el malvado brujo Kamek.

UN GRAN ESTRENO

- Esta aventura de Yoshi será tan, tan original que **dará qué hablar.** Ya veréis.



Al comienzo de cada nivel, deberemos ayudar a Baby Mario a descender sano y salvo dibujando nubes a modo de toboganes.



Los momentos de avance lateral serán los más plataformeros. Habrá que saltar, lanzar huevos y dibujar nubes-plataforma.

YOSHI, LA MEJOR NIÑERA.
Este dinosaurio tan majete ya nos enseñó en «Yoshi's Island» que no hay niñera mejor que él. Esta vez, con su elástica lengua y su puntería lanzando huevos, quiere demostrarnos en la táctil que no ha perdido su buena forma.



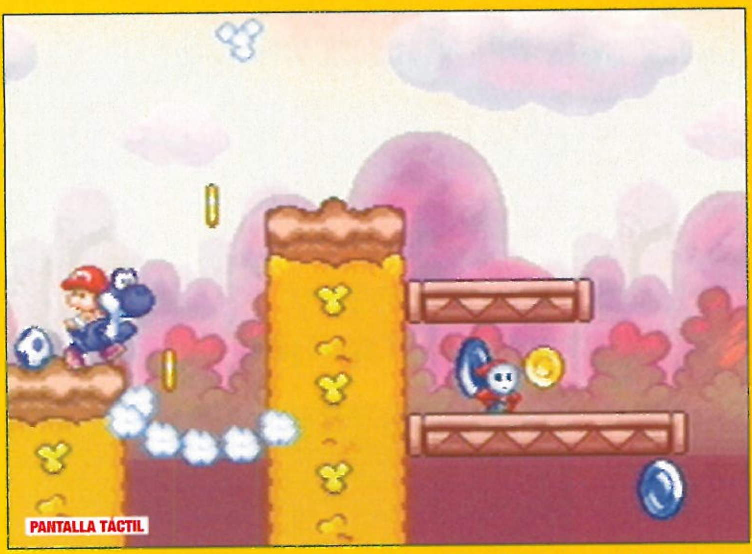
Mario ya tiene su propio juego en Nintendo DS, y Wario también ha estrenado el suyo. Los dos bastante buenos. Y, claro, al simpático Yoshi le ha dado envidia y ya se ha puesto manos a la obra para traernos una aventura con la calidad que se merece la nueva portátil.

De nube en nube

Esta vez, las hazañas de Yoshi tendrán la forma de un **plataformas en 2D de avance lateral,** como los de toda la vida. Bueno, como los de toda la vida no, porque ya verás que en DS nada es como solía ser. Aquí, nuestro objetivo será ayudar al dino verde a llevar al pequeño Baby Mario con la cigüeña que lo traía en su pico. Para conseguirlo, **nuestra principal habilidad va a ser... ¡dibujar nubes!** Sí, sí, puntero en mano podremos crear montones de nubes que le servirán a Yoshi como plataformas, como toboganes o como defensa contra los indeseables personajillos que quieren capturar a Baby Mario. Además, si ponemos un nubarrón en un lugar que no queríamos, no hay problema, **gracias al micrófono de DS, de un soplido podremos hacer que se esfume.**

Otra característica que no hará de este Yoshi un plataformas al uso es su desarrollo. Olvídate de ir pasando fase tras fase y mundo tras mundo. La mecánica consistirá en avanzar por unos **escenarios de longitud ilimitada que irán cambiando al azar.** La finalidad variará en cada uno de los cuatro modos de juego: en dos de ellos se valorará la distancia recorrida, en otro seremos puntuados por el número de monedas que recojamos, y en el último deberemos salvar a Baby Luigi en el mínimo tiempo posible.

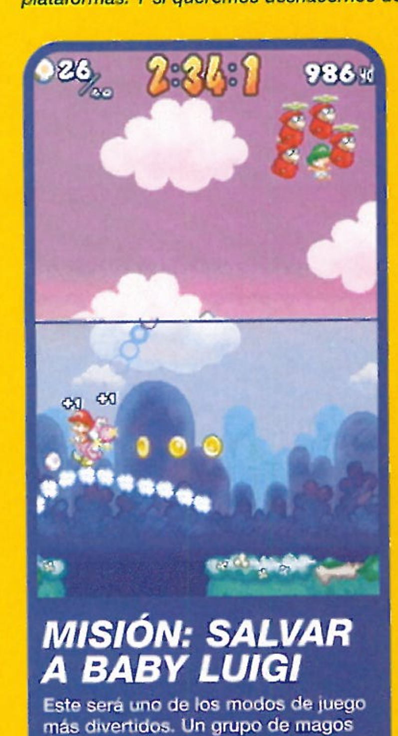
Lo que tendrán en común todos los modos de juegos será el esquema de los niveles, que se dividirán en dos partes muy diferentes. En la primera veremos cómo **Baby Mario cae del pico de la cigüeña que lo llevaba con sus padres.** Así que, para que no sufra ningún daño y aterrice felizmente, tendremos que protegerlo y **amortiguar su caída dibujando toboganes de nubes en la pantalla táctil.** Si logramos que el bebé llegue sano y salvo hasta el suelo, empezará la segunda parte del recorrido, mucho más plataformera y con Yoshi como súper estrella. En este punto las cosas se pondrán más complicadas porque, aparte de dibujar plataformas



Las nubes que dibujemos en la pantalla táctil servirán a Yoshi como perfectas plataformas. Y si queremos deshacernos de ellas... bastará con soplar al micrófono.



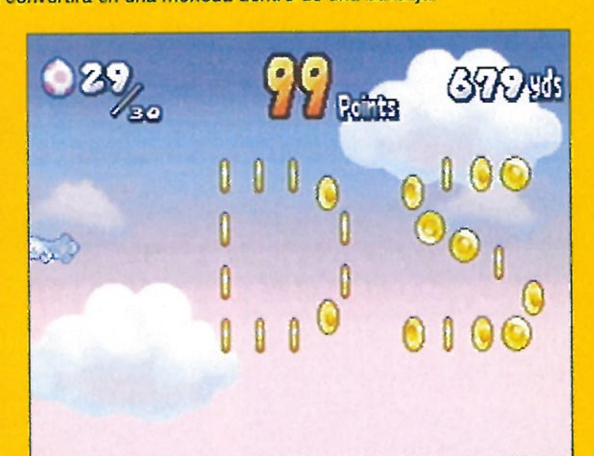
Los huevos no serán nuestro único arma. Si atrapamos a un enemigo en un pequeño círculo de nubes, se convertirá en una moneda dentro de una burbuja.



MISIÓN: SALVAR A BABY LUIGI

Este será uno de los modos de juego más divertidos. Un grupo de magos con bastante mala idea se llevarán al pequeño Baby Luigi y nosotros deberemos rescatarlo en el menor tiempo posible. Si no somos rápidos, perderemos. Así que nos tocará disparar huevos a la pantalla superior mientras dibujamos nubes y saltamos en la pantalla inferior. Tendremos que demostrar una gran "habilidad táctil".

En los momentos de descenso, Baby Mario siempre estará en la pantalla superior. Nosotros dibujaremos en la inferior.





El debut de Yoshi en DS no podía tener mejor pinta: gráficos bonitos, originalidad y un uso genial de la pantalla táctil.

de nubes, tendremos que hacer saltar a Yoshi, comer fruta, lanzar huevos a los enemigos que atacarán desde la pantalla superior o atrapar a los de la pantalla inferior en círculos de nubes. Vamos, **un montón de tareas que realizaremos usando el puntero y el micro,** a toda prisa y casi a la vez. Va a ser una buena prueba para nuestra habilidad y nuestros reflejos, sí.

Competición de Yoshis

Ya decíamos que Yoshi venía pegando fuerte, y es que el dino quiere sacar el máximo provecho de las posibilidades de Nintendo DS. «Yoshi Touch & Go», aparte de usar el micro y la pantalla táctil a tope, también utilizará la conexión sin cables de la consola. Para que podamos competir con un amigo en el modo "Versus" usando solamente una tarjeta. Es más, **desde el juego también podremos chatear con nuestro rival** gracias al Pictochat, así que los piques van a ser constantes.

En tan sólo un mes, Yoshi entrará por la puerta grande al catálogo de Nintendo DS con este original y bonito plataformas. ¡Uy, qué ganas!

¡DISFRUTA DE LA FRUTA!

PARA QUE VEAS QUE A YOSHI LE GUSTA COMER SANO.
En «Yoshi Touch & Go», la fruta, aparte de ser sana, tiene una función mucho más importante: le proporcionará más munición al dino en forma de huevos que podremos arrojar a los enemigos. Pero no toda la fruta será igual, algunas nos darán más huevos que otras. No habrá que dejar pasar ni una, serán importantísimas para defendernos.



Los coches más vacilones también arrancan en DS

NFS UNDERGROUND 2

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS PRIMEROS JUEGOS

Ahora podrás tunear tu mismo tu coche, y presumir de gusto delante de todo el personal.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- CARRERAS
- MARZO
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **UK**
- Jugadores: **1-4**

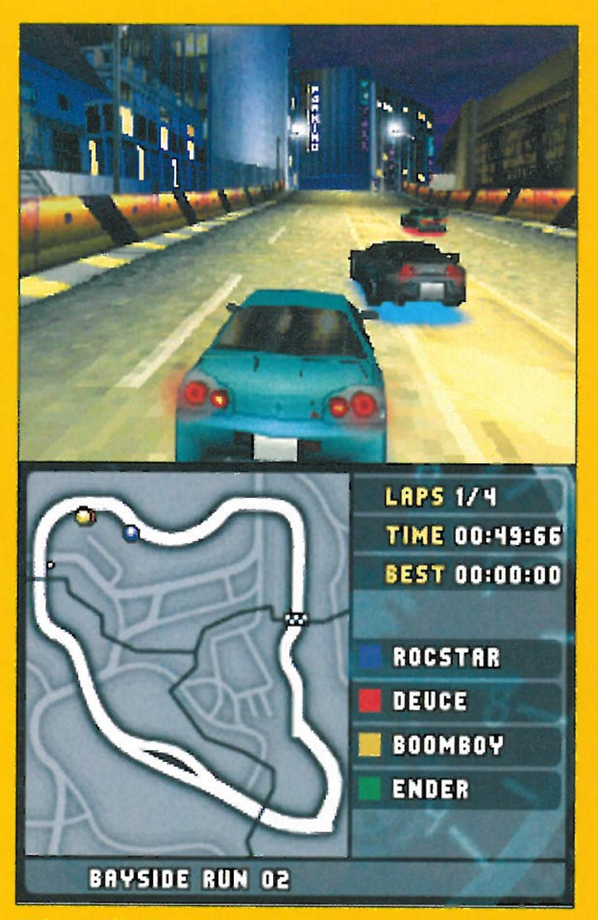
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- La velocidad se convierte en una **lucha sin tregua en el modo multi inalámbrico para cuatro jugadores.** La diversión se va a multiplicar por mil.
- Los minijuegos tampoco podían faltar. **La pantalla táctil cobrará protagonismo en 4 pequeñas pruebas** que nos servirán para desbloquear nuevas mejoras para los vehículos.

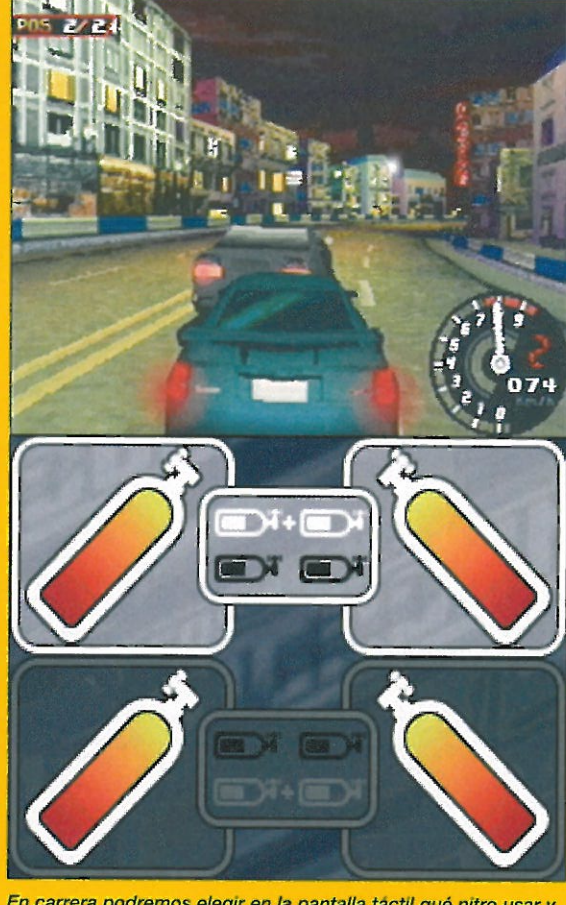
¡VAYA CARROS!

- Tendremos **17 coches reales** para vacilar de verdad por nuestro barrio.





En la pantalla superior, la carrera más dura de la ciudad; en la inferior podremos ver el mapa y la distancia de con los rivales.



En carrera podremos elegir en la pantalla táctil qué nitro usar y cuánto tiempo. Así evitaremos gastar el turbo a lo tonto.

Necesitas velocidad? Pues pronto la vas a tener, ¡y a qué ritmo! Porque la nueva DS no se iba a quedar sin el juego más espectacular de carreras, y en breve disfrutaremos de la versión táctil y a doble pantalla del sagrado «Need for Speed». ¡Y estate atento, porque viene cargado de novedades sobre cuatro ruedas!

Carreras callejeras

El modo Underground volverá a ser la estrella. Esta vez habrá **cuatro tipos de pruebas: circuito, rey de la pista, aceleración y minijuegos.** Con cada carrera que superemos, nos darán **nuevas piezas para tunear el coche y mejorar sus capacidades.** Además, ganaremos puntos para comprar nuevos modelos en el garaje. Según completemos pruebas y demostremos nuestra habilidad al volante, podremos disputar carreras más complejas, destinadas a los más duros del barrio. Pero si queremos correr y punto, también tendremos la posibilidad de **diseñar una carrera a nuestro gusto y tirar millas.** Mientras disputamos estas carreras, **la pantalla inferior hará de mapa del circuito y nos ayudará a gestionar los nitros:** elige tanque y medida de turbo. Además, la pantalla táctil hará muy cómodo moverse por los menús y el taller. Y por si fuera poco, los gráficos y la música nos trasladarán al asfalto con una sensación de velocidad increíble.

LA REPUTACIÓN. Chicas y coches, una mezcla explosiva. Pero tener el coche más rápido y tuneado con el mejor estilo no es lo único importante. Cada carrera donde compitamos quedará registrada en nuestro historial e influirá en nuestra reputación como conductores callejeros.



Mil y una formas nuevas de tunear

Además de las clásicas opciones para tunear nuestro coche, esta vez podremos pintarlo a mano. Sí, sí, como lo oyes. Después de colocar unas llantas molonas y un alerón espada, llegará el momento de crear nuestras propias pegatinas. Como es normal, para pintar nuestra pegata, lo haremos en la táctil... con mucho arte.

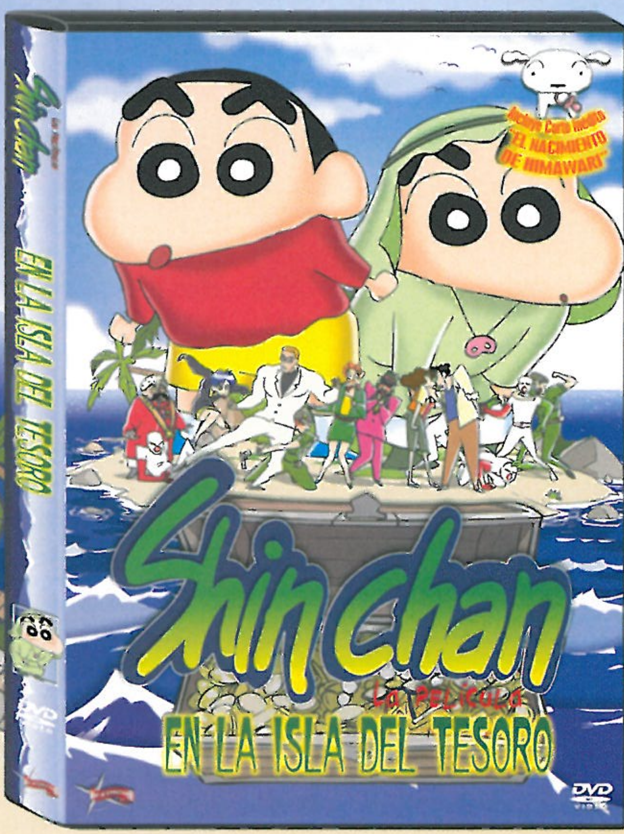


¿Qué te llevarías a una isla desierta?

¿Y si no fuera tan

desierta?





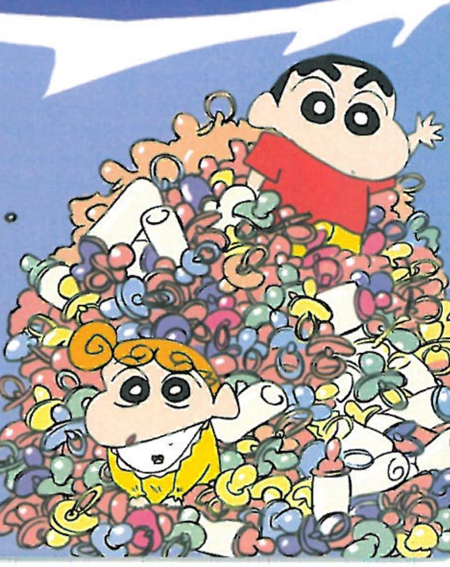
Lanzamiento en DVD el 4 de mayo

Contenidos extras:
Corto Inédito de:
"EL NACIMIENTO DE HIMAWARI"
Tráiler original
Storyboard

También incluye la película en versión original

Este DVD contiene un extra muy especial:

El nacimiento de Himawari



www.luktv.com

© 1994 Usui Yoshito / Futabasha / SHIN-EI Animation / TV Asahi

¡El próximo fiestón de Mario será en tu portátil!

MARIO PARTY

Tableros originales, montones de minijuegos, un multi y toda la diversión de los Party, en tu GBA.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- TABLERO
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HUDSON SOFT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Entre los muchos objetos que podremos conseguir habrá un medidor de compatibilidad que **evaluará lo buenos amigos que somos.**
- Aunque sólo elegiremos entre cuatro personajes, **las demás estrellas de Nintendo aparecerán** a lo largo de los distintos tableros y minijuegos. Así que no echaremos de menos a nadie.

DIVERSIÓN DE BOLSILLO
- ¡Por fin llega un «Party» a nuestras GBA! La **diversión** está garantizada.

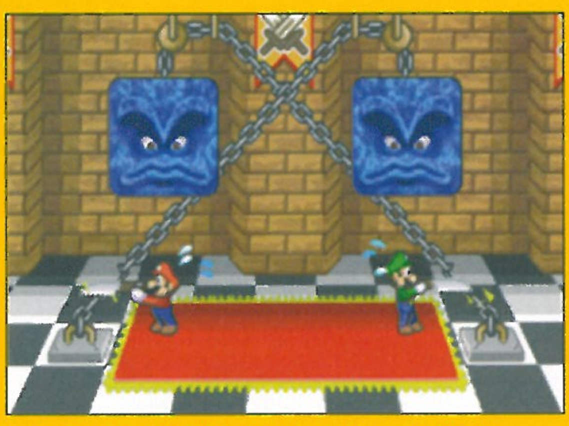
MARIO, EL FIESTERO. El famoso fontanero es todo un hacha cuando se trata de innovar. Juega al tenis, al golf, pilota karts... y se monta divertidos fiestones de minijuegos. Como el que prepara para Game Boy.



En la mayoría de minijuegos para un jugador habrá que llegar a una puntuación determinada. ¡Aquí nos tocará aplastar balas!



Yoshi será uno de los cuatro personajes que controlaremos; los otros tres serán el polifacético Mario, Luigi y la Princesa Peach.


Los minijuegos de batalla nos enfrentarán contra un rival controlado por la consola o contra un amigo vía cable link.



Todas las pruebas serán divertidas y originales a más no poder. ¡Mirad, aquí está el genial Mario haciendo de Harry Potter!

Sin duda, no hay nadie como Mario preparando juergas. De hecho, ya va por su sexto fiestón en GC. Así que ha decidido que es hora de que la pequeña Advance también disfrute de su Party.

Como la oca

Lo primero es conocer a los invitados, que serán **Mario, Luigi, Yoshi y la Princesa.** Tras elegir a uno de ellos, empezará la fiesta del genial modo Aventura. Será algo muy similar al juego de la oca: nos desplazaremos por varios tableros, montados en un cochecito y tirando un dado que decidirá el número de casillas que moveremos a nuestro personaje. Y entre tirada y tirada... ¡a participar en un minijuego! Habrá **60 diferentes, tan divertidos y variados** como atrapar a unos escurridizos conejos o luchar contra otro héroe en batallas de martillos. También nos encontraremos cada dos por tres con fantasmones, tortugas y muchos otros tipejos que nos retarán a que ganemos ciertas pruebas. Todo esto con el único fin de **ganar moneditas y estrellas** a mansalva que luego nos servirán para comprar minijuegos y objetos. Aunque lo más divertido va a ser, sin duda, el modo multijugador. Gracias al cable link de GBA **nos conectaremos con otros jugones para competir** en batallas o intercambiar monedas, ítems y minijuegos. Esta fiesta tiene muy buena pinta, pero habrá que esperar hasta junio para disfrutarla a tope.



IGUAL QUE EN GAMECUBE

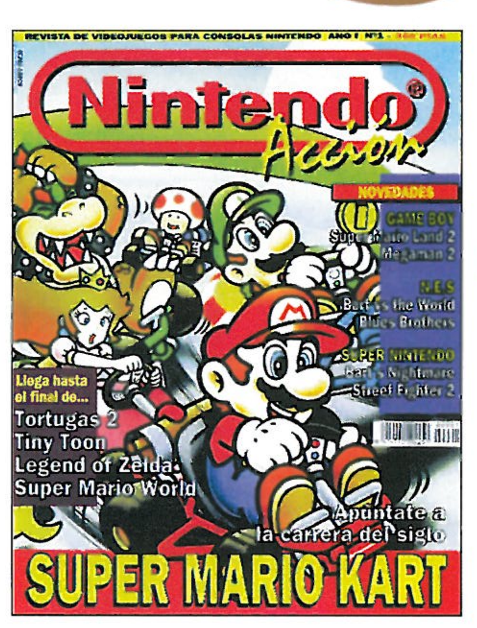
Pues sí, el desarrollo del Modo Aventura, al igual que en la CUBE, consistirá en avanzar por un tablero tirando un dado. Aunque habrá bastantes diferencias. La más llamativa es que no veremos a otros rivales. Los enemigos estarán esperándonos en las edificaciones que habrá repartidas por los tableros.



ENTRA EN EL REINO DE LA AVENTURA
DISNEY SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
3+
www.pegi.info
Disney INTERACTIVE
SQUARE ENIX
LANZAMIENTO 6 DE MAYO
Cuando el fantástico Universo DISNEY se une al mundo de FINAL FANTASY aparece KINGDOM HEARTS. Cruza las puertas del misterioso Castillo de Oblivion y lucha junto a las estrellas de Disney como Donald, Peter Pan o la Sirenita Ariel en busca de sus amigos perdidos.
+
Hazte ya con el exclusivo pack de KINGDOM HEARTS, que incluye el juego y la Game Boy Advance SP con un diseño exclusivo.
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
Sólo para Game Boy Advance.
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
©Disney. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures. Developed by SQUARE ENIX. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002, 2005 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co. TM and ® are trademarks of NINTENDO © NINTENDO

¡¡CUMPLIMOS 150 NÚMEROS!!

Sí, Nintendo Acción cumple este mes 150 números y lo vamos a celebrar con un reportaje en el que te descubriremos cómo ha sido la aventura de Nintendo en España desde 1992 hasta hoy mismo.



1992

NÚMERO 1

¡EH, YA ESTAMOS AQUÍ!

Diciembre de 1992. Nintendo Acción arranca con un número superpotente: la velocidad de Mario Kart de Super Nintendo en portada. La propuesta: daros toda la información, trucos, claves y las novedades para las consolas Nintendo:NES, Super Nintendo y Game Boy. Ciento cincuenta número después seguimos teniendo los mismos ideales, aunque es verdad que el panorama ha cambiado un poco. Ahora tenemos GameCube, GBA y Nintendo DS.



MARIO, LUIGI, YOSHI, WARIO Y AMIGOS...

LAS GRANDES ESTRELLAS

Mario y sus amigos han estado muy presentes en nuestras vidas ya antes de que editáramos la revista. Pero es verdad que con nosotros han crecido, nos han presentado a más amigos, se han modernizado y nos han ofrecido sus mejores aptitudes. Gracias, amigos, es todo un placer.

1993

■ ENERO - Nº2

LOS JUEGOS DE LUCHA ARRASABAN



Street Fighter II era el centro de todas las miradas. Y los jugones de Super Nintendo daban palmas con las orejas.

■ FEBRERO - Nº3

LA MAGIA DE DISNEY



Una de precios: La NES, 8.600 ptas y los juegos de Game Boy, 2.990 ptas. Los que pitaban allá en febrero eran Magical Quest Mickey Mouse y un mata-mata llamado Super Parodius.

■ MARZO - Nº4

¡VIENE EL CHIP FX!



El 21 de febrero un incendio devoraba el almacén de ERBE, que era la distribuidora de las consolas y juegos de Nintendo en España. Por otro lado se hablaba del **chip FX,** del **CD Rom** y de las nuevas técnicas de digitalización.

■ ABRIL - Nº5

¡GENIAL STARWING!



El chip FX daba a conocer su potencia: se estrenó en **Starwing** para la Super. Además, avalancha de juegos de tenis, basket, rally...

■ MAYO - Nº6

LA SEXY BASSINGER

La "atracativa" Kim Bassinger se lucía en el cine con la película 'Cool World'. En la portada posaba así de mona la chica. Junto al CD Rom de Super, el periférico más deseado del momento.



■ JUNIO - Nº7

UN GRAN ESPECIAL DE TRUCOS



Las grandes compañías nos contaban sus proyectos más secretos: la **Familia Addams, Parque Jurásico...** Ah, y en este mismo número metimos un especial de trucos que "salvó muchas vidas".

■ JULIO - Nº8

GANAN LOS HÉROES



Astérix se nos planta en Super Nintendo con juegazo, pero la noticia de este número fue el estreno de 4 nuevos juegos de Mario.

■ AGOSTO - Nº9

NACE NINTENDO ESPAÑA



El día **16 de julio de 1993,** que fue viernes para ser más concretos, Nintendo llegaba a España. Erbe software y Nintendo Europa firmaban el acuerdo, y la gran N por fin se instalaba en nuestro país. Y para celebrarlo, regalamos 50 cartuchos de SNES.



STARWING, LYLAT WARS, STARFOX...

FOX, QUÉ ZORRO

Es uno de los personajes más populares del universo Nintendo. Desde su estreno en «Starwing» de Super Nintendo se ha construido un buen club de fans. Siempre con la tecnología por bandera (su primer juego abría la época FX), Fox ha sabido conquistarnos.

■ SEPTIEMBRE - Nº10

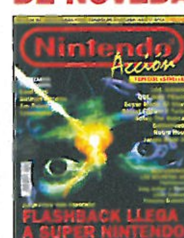


LLEGA LA MARIOMANÍA

Apuesta total de Nintendo por Mario, y avance en exclusiva total de sus nuevos juegos: Mario All Stars, Mario is Missing, Yoshi's Safari...

■ OCTUBRE - Nº11

CARGAMENTO DE NOVEDADES



Otra noticia de precios. **Pack Super Mario All Stars, con SNES: 28.990 ptas.** La Super recibía bombazos tan guays como: Mario, Jurassic Park, Flashback, Batman Returns...

■ NOVIEMBRE - Nº12

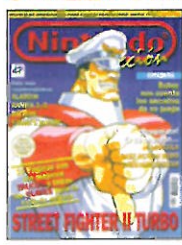
LA FUERZA DE DRAGON BALL Z



El RPG entraba con fuerza en Japón, Japón, una sección recién creada. Pero lo que de verdad marca este mes es la irrupción de Goku en Super con Dragon Ball Z y una fuerza inusual.

■ DICIEMBRE - Nº13

A FONDO CON STREET FIGHTER



Centro Mail abría su tienda número 14. Y nosotros publicábamos una guía de golpes y secretos de Street Fighter II muy valiosa.

1994

■ ENERO - Nº14

REGALANDO SOMOS LOS MEJORES

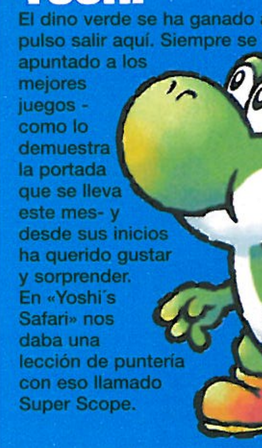


Sorteamos la **recreativa de Street Fighter II Turbo.** Otro mes con una guía para recordad: la de Jurassic Park, chula y útil.

YOSHI'S SAFARI

ESE GRAN YOSHI

El dino verde se ha ganado a pulso salir aquí. Siempre se ha apuntado a los mejores juegos - como lo demuestra la portada que se lleva este mes- y desde sus inicios ha querido gustar y sorprender. En «Yoshi's Safari» nos daba una lección de puntería con eso llamado Super Scope.



■ FEBRERO - Nº15

DIPLOMA ANTIPIRATERÍA



Nintendo España recibía un diploma por sus esfuerzos anti-piratería. Y nosotros le pedíamos a Goku que doblara los suyos en Dragon Ball Z 2. Por fortuna es un un héroe chachi y nos hizo caso.

■ MARZO - Nº16

A TODA CAÑA, CON CARLOS SAINZ



Game Boy, por 8.490 ptas. Y la estrella era Carlos Sainz, que iba a lucir en su casco los bonitos logo de la gran N. ¡A correr, chaval!

■ ABRIL - Nº17

NUEVO DISEÑO, NUEVO "DIRE"



El número de abril del 94 anunciaba cambio de director y de diseño. Incluimos nuevos contenidos que presentamos de forma más vistosa: ¡¡si hasta puntuamos los juegos... por vez primera!!

■ MAYO - Nº18

MUNDIAL DE FÚTBOL



Se anunciaba la tecnología Super Game Boy. Entrevistamos a Carlos Sainz. Y como era año de mundial futbolero, FIFA y World Cup 94 se pegaban por tener el mejor juego de fútbol.

■ JUNIO - Nº19

EL MOMENTO DE SUPER GAME BOY



Super Nintendo + FIFA Soccer, 23.990 ptas. **Regalamos una suscripción a todos los productos de Nintendo España.** Llega el Super Game Boy, para jugar con los cartuchos de la portátil en la tele.

■ JULIO - Nº20

ESCARCEOS CON LA TECNOLOGÍA



Avances del nuevo chip FX y primeros rumores sobre una portátil de 32 bits. En cosa de juegos lo que se llevaba era Bruce Lee.

■ AGOSTO -Nº21

MÁS POTENCIA, MÁS MEGAS



El equipo de investigación se ocupaba del **primer acercamiento a Ultra 64.** El de diversión, de seguir con la divertida sección "A veces llegan cartas...", que molaba todo. Y el de guías, a encontrarlo todo en «Wario Land».

■ SEPTIEMBRE - Nº22

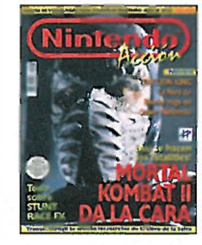
POWER RANGERMANÍA



Los Power Rangers son **la serie de moda** y protagonizan el juego del mes. Y le dimos un buen repaso previo a Stunt Race FX.

■ OCTUBRE - Nº23

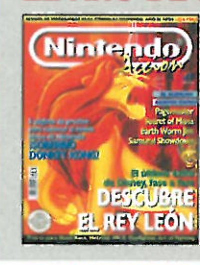
ARRASADOR MORTAL KOMBAT



Emoción total con el poderoso Mortal Kombat II. Nos preparamos un reportaje de lujo con todos los fatalities, uno por uno.

■ NOVIEMBRE - Nº24

EL AÑO DE DONKEY



El modo renderizado luce su abrumadora tecnología en SNES. Ah, sí, en este número cumplíamos dos añitos. ¡Felicidades!

■ DICIEMBRE - Nº25

CRUZANDO USA EN ULTRA 64

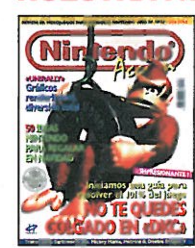


Primer vistazo a la recreativa de Ultra 64: Cruis'n USA. La estrella de este número era una **mega-comparativa de juegos de lucha:** Super Street Fighter II contra todos.

1995

■ ENERO - Nº26

¡¡EL MONO NECESITA NUESTRA AYUDA!!



La sensación del mes fue nuestra guía TOTAL, con mapas y secretos del genial Donkey Kong. Para resolver el 101%.

DONKEY KONG COUNTRY

QUÉ FAMILIA MÁS MONA

Donkey, y luego Diddy, y Dixie, y Kranky y... la familia Kong al completo supieron encandilar a todos sus fans en todas las consolas. Se estrenaron en SNES, con un juego técnicamente revolucionario, y repitieron en N64, GB, CUBE...

■ FEBRERO - Nº27

QUE VIENE KILLER INSTINCT



¡Tachán! Otro juego de Ultra 64 que descubríamos: Killer Instinct. Se acercaba uno de los clásicos: Internacional Super Soccer.

■ MARZO - Nº28

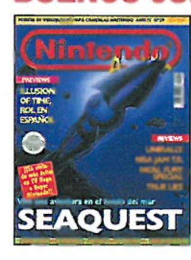
EL PRIMER RPG EN CASTELLANO



Illusion of Time "hablaba" en perfecto castellano, y en este bonito número os ofrecíamos todos los (curiosos) datos sobre la traducción del primer RPG para SNES. Arnie lo destrozaba todo en Super.

■ ABRIL - Nº29

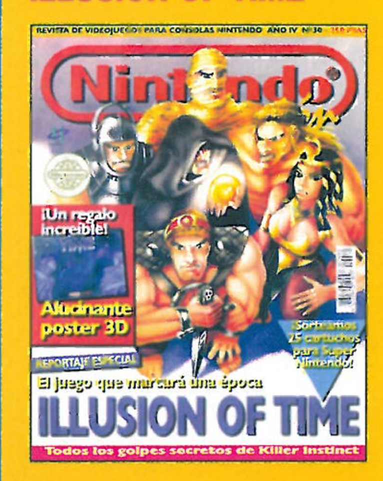
SIMPLEMENTE BUENOS JUEGOS



Algunas previews chulas, como «Illusion of Time». Y en nuestras Super Stars, True Lies, Fatal Fury...

■ MAYO - Nº30

POR FIN LLEGA ILLUSION OF TIME



Y lo celebrábamos regalando un flipante póster 3D que tenía truco. Había una imagen oculta, pero sólo se veía si agudizabas la vista. Además llegaban las Game Boy Color Edition, con amarillos, verdes...

■ JUNIO - Nº31

CADA VEZ MÁS ULTRA 64



El Club de la Ultra 64, las compañías que iban a trabajar para la consola, aumentaba por momentos. Y la gran noticia: **Nintendo se hacía con un 25% de Rare.**

■ JULIO - Nº32

ULTRA 64, DE CARA

Ultra 64 da la cara, y nosotros tenemos la instantánea. Además Ninten-



¡¡64 BITS!!

POR FIN, "ULTRA 64"

Sí, claro, Ultra 64, ese era el nombre que se barajaba para lo que luego fue Nintendo 64. Con qué ganas la recibimos. Ya habréis leído en muchas portadas cómo nos gustaba hablar de esta máquina, de sus nuevos juegos... Llegó para sustituir a SNES y nos dejón un montón de joyas.



do y Rare pasan por su mejor época y nos presentan dos bombazos: Killer Instinct y Donkey Kong Country 2 para 16 bits.

AGOSTO - Nº33

TOMA UN BUEN "DINOSAURIAZO"

Ah, genial, el Club de la Ultra nos enseñaba **FIFA y Cruis´n USA.** Nuestro juego de portada era Primal Rage, un arcade de lucha entre dinosaurios creado con las últimas técnicas de animación. Batman daba la cara en un bonito póster.



SEPTIEMBRE - Nº34

FIFA Y MARIO, LOS REYES ABSOLUTOS



Examinábamos los puntos clave de la tecnología Ultra 64. Anticipábamos la llegada de **Super Mario World 2** con declaraciones de Miyamoto. Y nos fuimos a Canadá para contaros todos de **FIFA 96.**

OCTUBRE - Nº35

ODA AL GENIAL KILLER INSTINCT



Portada y suplemento especial de Killer Instinct. ¡Qué fuerza! Con la primera review, todos los golpes, combos y pantallazos más chulos de un juego que iba a dar muchísimo que hablar.

NOVIEMBRE - Nº36

BABY MARIO AL ATAQUE



Nintendo fichaba a **LucasArts** para desarrollar sus **Star Wars** en Ultra 64. El juego estrella era Super Mario World 2 con sus 24 megas y su Yoshi y su pequeño gran Mario.

DICIEMBRE - Nº37

QUÉ JUEGAZOS PARA LA SUPER



Killer Instinct para Super y GBA. Pero lo mejor de este mes eran las reviews: DKC2, Mortal Kombat 3, Doom, ISS de luxe...

1996

ENERO - Nº38



NACE NINTENDO 64

Y lo celebrábamos por todo lo alto enseñando los primeros juegos: Mario 64, Super Mario Kart, Shadows of Empire, Starfox...

FEBRERO - Nº39

MARIO ARRASADOR



¡Qué juegazo, virgencita! Mario 64 pudo con todos, y Miyamoto le convirtió en el dios de las plataformas. En este número publicábamos nuevas imágenes. Y alucinábamos.

¡CUÁNTA CLASE, CHAVAL!

GENIAL MARIO 64

Su juego era el más esperado del momento. Miyamoto, el gran gurú, había prometido revolucionar el mundo de los juegos, y desde luego que Mario lo consiguió. Montón una aventura de plataformas increíble, que no dejó a nadie indiferente. Todos lo alabamos.



MARZO - Nº40

MÁS ROL DEL BUENO



Nos acercamos al desarrollo de Secret of Evermore, el nuevo RPG de Square para SNES, que llegaba a España traducido. Además ayudábamos a Mario con un especial de trucos que él todavía recuerda.

ABRIL - Nº41

NOTICIA TRÁGICA



Noticia triste: **el 24 de febrero de 1996 moría Andrew Bagney,** presidente y director general de Nintendo España, víctima de un infarto. Todos le recordamos aún. En fin, por otro lado, Dragon Ball arrasaba.

MAYO - Nº42

¿Y CUÁNDO SALE NINTENDO 64?



Se confirma Ultra 64 el **23 de junio para Japón,** por 24.900 yens. La fecha prevista para Estados Unidos era el 30 de septiembre. Año olímpico, juego oficial al canto. Éste se llamaba 1996 Olympic Sports y nos lo traía THQ.

SHADOWS OF EMPIRE

LA GRAN SAGA STAR WARS

¡Lo que ha dado que hablar el episodio galáctico, colegas! En el cine es gordo, sí, pero para el mundo Nintendo no os hacéis una idea de lo que supone. Cada Star Wars ha sido recibido con loas y alabanzas, cada uno era mejor que el anterior y exprimían a tope la consola.



JUNIO - Nº43

SIENTE LA FUERZA



Bestial portada para contar la última hora sobre N64. Rumores, noticias y todo sobre Shadows of Empire, Super Mario, Turok...

JULIO - Nº44

FASE DE TRANSICIÓN



Nuevos capítulos de **Donkey Kong en SNES y GB.** Aunque N64 sigue siendo la reina de la fiesta, con un nuevo reportaje que avanzaba más y mejores juegos por venir. Todos ellos alucinantes.

AGOSTO - Nº45

ESPECIAL DE TRUCOS



Este número pasará a la historia por el superespecial de trucos que publicamos, con más de 250 secretos y passwords para juegos de NES, GB y SNES.

SEPTIEMBRE - Nº46

N64 ESTARÁ A TIEMPO



Mantuvimos una interesante entrevista con **Rafa Martínez, el joven director de marketing de Nintendo España,** que aseguraba que Nintendo 64 estaría lista para Navidad en España. Con las imágenes de Mario 64 y Pilotwings os pusimos los dientes largos. Aunque todavía pitaba Super Nintendo y a su lado el juego de lucha por excelencia.

■ OCTUBRE - Nº47

EL CONCURSAZO



Turok, el caza-dinosaurios, era el protagonista. **Regalamos 8 packs** con todos los lanzamientos de Nintendo España en 1996.

■ NOVIEMBRE - Nº48

NINTENDO 64 YA TENÍA FECHA



FIFA 97 nos tenía en ascuas a todos los fans del fútbol. Eso, y la **llegada de N64 a España.** La fecha definitiva: **1 de marzo de 1997.**

■ DICIEMBRE - Nº49

EL REGRESO DE MARIO KART

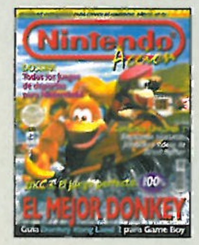


Game Boy Pocket, por 9.900 ptas. Os la enseñábamos con todo detalle. ¡Qué pequeña! Emoción a raudales también para recibir a Mario Kart de N64, que quería revolucionar el panorama de la velocidad.

1997

■ ENERO - Nº50

EL JUEGO PERFECTO



¡¡Donkey Kong Country 3 tenía un 100%!! Rare firmaba su obra maestra en Super Nintendo. Nuestro dossier, de juegos deportivos.

■ FEBRERO - Nº51

MARIO VA A ARRASAR

Juntamos a Mario y a Miyamoto en las primeras páginas de la revista y todos flipamos. Otro que se colaba era Pilotwings. ¡Diver a tope!



■ MARZO - Nº52



POR FIN ESTÁ AQUÍ

¡Ya teníamos las primeras y flipantes novedades de Nintendo 64! Mario se llevaba el trofeo ganador con un suplemento especial con la review y la guía de estrategia. Pero la portada era para una de nuestras sagas favoritas, Star Wars.

■ ABRIL - Nº53

TUROK, REY DE LOS DINOSAURIOS



Ese mes comenzábamos a hablar del **64DD para N64.** Pero la Super todavía pegaba con juegos como Terranigma.

■ MAYO - Nº54

LA ERA DE KILLER INSTINCT



Llega por fin Killer Instinct para Nintendo 64 con las imágenes más impactantes que os podíamos ofrecer. Aunque algunos prefirieron ese mes los goles de ISS y las olas de Wave Race, que también eran muy marchosas.

■ JUNIO - Nº55

EL FÚTBOL DE ISS ARRASABA



La preview del mes era para Mario Kart 64, que se acercaba a toda potencia a la máquina. Y la review, para ISS64, que se llevaba un 98 de puntuación.

■ JULIO - Nº56

¡¡SE ACERCA ZELDA!!



La noticia del mes era la bajada en el precio de los cartuchos de Super y GB, además de las nuevas imágenes de Zelda 64.

■ AGOSTO - Nº57

VISTAZO AL FUTURO



Aterrizan en España las **GB Pocket de colores.** Precio: 8.990 ptas. En el "clásico" reportaje sobre el E3, las joyas que llegarían para N64: Hybrid Heaven, Duke Nukem, Golden Eye 64, Zelda64...

■ SEPTIEMBRE - Nº58

VIBRANDO CON NINTENDO 64

Caña a la N64. Doom64, Quake, Mortal Mythologies y Lylat Wars, o sea Starwing, el primer juego que incorporó **Rumble Pak,** para vibrar con el mando.



¡QUÉ GRANDE ERES, PEQUEÑA!

GAME BOY POCKET Y GB CAMERA

Las estrellas del momento. La Pocket, tan pequeñina ella, con esas transparencias atractivas a tope, tomó al asalto al público español. Junto a ella, un juguetito que nos emocionó: la Game Boy Camera, que era algo así como tener una cámara digital en tu consola portátil. Ambas triunfaron.

■ OCTUBRE - Nº59

JAMES BOND, "IN PERSON"



El avance estrella era **GoldenEye 007,** otra proeza de Rare que aun se cotiza entre los mejores juegos de todos los tiempos.

■ NOVIEMBRE - Nº60

NUESTRO QUINTO CUMPLEAÑOS



Pues sí, ese número coincidía con nuestro quinto aniversario (claro, multiplica 5 años por 12 números y a ver qué sale).

AGENTE GOLDENEYE

SOY BOND, JAMES BOND

El agente 007 ha protagonizado grandísimos juegos, pero todos recordamos con pasión su gran «GoldenEye 007». El prodigio de Rare capturó a una generación de jugones que no se dejaban atrapar tan fácilmente. El juego era un alarde de visión, técnica y emoción. Pero qué grandes sois...



■ DICIEMBRE - Nº61

NINTENDO 64, LA CONSOLA DEL AÑO



Nintendo 64 fue elegida la mejor consola del año en el ECTS de 1997. Y está claro que se lo merecía. Por otro lado Diddy Kong Racing y Donkey Kong Land III eran nuestros objetos de deseo en Nintendo 64 y Game Boy. Ambos so marca Rare, así que era apostar sobre seguro. Por otro lado, aluvión de novedades para Nintendo 64: Bomberman, Tetris...



JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Campeonato de España Madrid, 2005

Hotel el Madroño
c/ General Díaz Porlier 101
28006 Madrid
28 de Mayo, 10:00 AM

¡Gana fantásticos premios y un viaje a Japón para jugar el campeonato del mundo con los mejores!

Y además... si no sabes jugar o quieres pasar un día divertido jugando con tus amigos ven al

Yu-Gi-Oh! DEMO TOUR 2005

Centro Comercial Equinocio Majadahonda
Regalo seguro para todos los asistentes.
21 y 22 de Mayo de 2005

Más información en el 91 640 55 65



1998

■ ENERO - Nº62

DUKE NUKEM IMPONE SU LEY



Duke Nukem era el personaje del mes. Pero nosotros nos **fuimos a Londres** para descubrir los nuevos proyectos de Acclaim: Shadowman, Forsaken... ¡qué joyas!

■ FEBRERO - Nº63

ASÍ SERÁ ZELDA 64



Se acercaba el momento más esperado: ¡¡Zelda 64 estaba a punto!! Así lo demostraban las imágenes que publicábamos, guays.

■ MAYO - Nº66

MISIÓN:IMPOSIBLE, FUE POSIBLE



Empezaban a oírse muchos rumores sobre **Game Boy Color, la nueva portátil de Nintendo.** La sensación del mes fue el reportaje de Misión:Imposible. Nos marchamos directamente a las oficinas de Infogrames en Lyon para verlo antes que nadie. Fue una misión posible y bastante agradable.

■ JUNIO - Nº67

GAME BOY CAMERA



Zelda mostraba sus nuevas pantallas, pero lo que más nos alucinó fue descubrir lo bien que se veían nuestros caretos en la Game Boy con la GB Camera. Como tener una digital portátil.

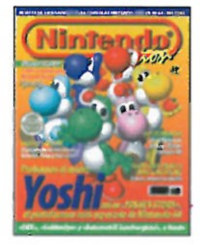
LEGEND OF ZELDA

LINK, ERES EL MEJOR

A ver, cuadrarse, que aquí tenemos al héroe más grande de todos los tiempos. Donde ha aparecido, ha arrasado. Cada juego ha sido un acontecimiento en nuestras vidas. Incluso ahora seguimos esperando un nuevo milagro.

■ MARZO - Nº64

YOSHI SACA PECHO



Regalábamos 3.000 cartuchos para Super Scope. Entre eso y la **preview de Yoshi´s Story para N64**, número redondo.

■ ABRIL - Nº65

GAME BOY, ERES UN FENÓMENO

En este número presentábamos la **Game Boy Pocket Rosa.** Además, nos fuimos a Alemania para ver cómo se exhibía en la feria del juguete. Qué grande.



■ JULIO - Nº68

POR FIN LLEGA ZELDA



Zelda Ocarina of Time atraía toda nuestra atención. Lo exhibimos entre innumerables imágenes y una entrevista con Miyamoto.

■ AGOSTO - Nº69

TODAS LAS NOVEDADES



Banjo Kazooie y Mission: Impossible descubren sus bazas. El reportaje estelar descubre **31 nuevos juegos para N64:** Body Harvest, Extreme G2, Jet Force Gemini...

■ SEPTIEMBRE - Nº70

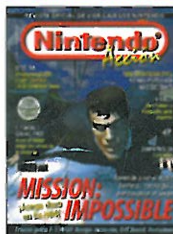
EL GRAN PODER DE MORTAL KOMBAT



Aunque surgían noticias con nuevos juegos de Nintendo 64: Castlevania64, Rayman 2, World Grand Prix, nos quedamos con los recién aterrizados, que para eso acababan de llegar a las tiendas: Banjo-kazooie y Mortal Kombat 4. Éste, más arrasador que nunca.

■ OCTUBRE - Nº71

VAMOS DE RALLY POR FINLANDIA



Viajando, viajando nos fuimos hasta Finlandia para ser los primeros en correr en V-rally 99. Otro notición: se confirma la llegada de Game Boy Color. Pero la portada se la llevó nuestra misión, posible.

■ NOVIEMBRE - Nº72

JUGAMOS CON ZELDA OCARINA



Nos jugamos los nuevos Turok, echamos la primera partida con Zelda Ocarina of Time, y hablamos más y mejor de Game Boy Color.

■ DICIEMBRE - Nº73



LLEGA GB COLOR

Por 12.990 ptas., nueva consola portátil al canto. Aquí os mostramos cómo era esta pequeña maravilla.

1999

■ ENERO - Nº74

ZELDA AL DESNUDO



Lo realmente interesante de este número fue la guía de Zelda. Sí, con sus mapas, sus estrategias y consejos.

■ FEBRERO - Nº75

¡DECORA TU N64!



¡Regalábamos pegatinas para N64 con dibujos de Zelda Ocarina of Time! Ah, y Jimmy apareció por la redacción....

■ MARZO - Nº76

¡ESCUCHA LA OCARINA!



Regalo sonado: la banda sonora de Zelda Ocarina of Time en formato CD. La portada, ya veis, para uno de los favoritos.

■ ABRIL - Nº77

SERIE BARATA PARA LA 64



La serie **Player's Choice** se estrenó con nueve juegazos de N64 de la talla de Goldeneye, Mario Kart o Wave Race por 5.990.

■ MAYO - Nº78

¡AQUÍ EMPIEZA LA FIESTA DE MARIO!



El primer Mario Party nos dejó a todos alucinados con lo increíblemente fácil que era pasar una tarde con todos los minijuegos.

■ JUNIO - Nº79

¡ZELDA LO GANA TODO!



Tras declarar a **Zelda OoT juego del año,** le echamos un vistazo a los éxitos que veríamos en el E3 del 99, y ojo qué titulazos: Resident Evil, Eternal Darkness...

■ JULIO - Nº80

¡SALUDA A MARIO, ANAKIN!



Star Wars Episodio I, del cine a tu N64... ¡bombazo mundial! Y mientras, Mario estrenándose en GBC con Super Mario Bros. DX.

■ AGOSTO - Nº81

MEGASUSTOS RESIDENT EVIL



Pasamos miedo a tope con Resident Evil 2, el super-cartucho de 512 megas que Capcom se curró para nuestras Nintendo 64.

■ SEPTIEMBRE - Nº82

NUEVOS HÉROES



A la espera de promesas navideñas como Perfect Dark o DK64, dábamos rienda suelta a Goemon y también al bueno de Tonic Trouble, nuevo héroe Nintendo.

■ OCTUBRE - Nº83

INCÓGNITAS SOBRE ADVANCE



Shadowman, una aventura de terror de Acclaim, fue la estrella de ese mes. Aunque, a última hora, incluimos un avance de una nueva consola portátil de la que se empezaba a hablar mucho: Advance.

■ NOVIEMBRE - Nº84

YA SE HABLABA DE GAMECUBE



Una entrevista con Miyamoto nos desveló algunos secretos de lo que estaba preparando para GameCube. Y el 64DD sólo en Japón.

■ DICIEMBRE - Nº85



¡Y LLEGARON LOS POKéMON!

El fenómeno que venía de Japón empezó en este número. ¡Qué fenómeno! Esta fue nuestra primera portada de Pokémon. Luego vendrían más.

2000

■ ENERO - Nº86

¿TE ACUERDAS DEL RAP DE DONKEY?



¡Curioso concurso Donkey Konga: quien hiciera el mejor Rap con la música de la intro del juego, ganaba juegos y televisiones.

■ FEBRERO - Nº87

¡POR FIN RESIDENT 2!



Sí, llegó algo retrasadillo. Por lo demás, Pokémon arrasaba con su primera peli en los cines, y se agotaban los Rojo y Azul.

■ MARZO - Nº88

TENEMOS UN NUEVO TOY STORY



Lara Croft, la superheroína, decide adentrarse en GBC. Mientras, Pixar y Disney seguían alucinándonos con películas y juegos tan flipantes como este Toy Story, que era divertido y refrescante.

■ ABRIL - Nº89

¡A LUCHAR EN 3D, MIS POKéMON!



El primer Pokémon para N64 nos mostraba a los Pokémon peleando en espléndidas 3D, además de un narrador en castellano.

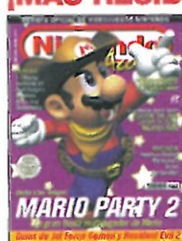
PIKACHU & POKéMON

EL FENÓMENO

La fiebre que se ha desatado con Pokémon en todo el mundo, simplemente no tiene precedentes. Juego a juego han rebasado sus propios records de ventas, cada edición ha crecido en tamaño, en afición y también en Pokémon, criaturas que nos han hecho felices.

■ MAYO - Nº90

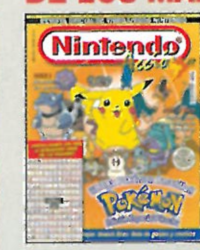
¡MÁS RESIDENT!



Capcom nos mostraba pantallas de Resident Evil Zero. Sí, salió para Cube, pero comenzó a desarrollarse para N64.

■ ABRIL - Nº91

¡EL PÓSTER DE LOS MAESTROS!



¡En este número vio la luz nuestro primer super-póster Pokémon! Para los que no lo sepáis, o no lo tengáis, reunía información más que valiosa sobre el juego más exitoso del momento, reunida en un solo documento que podías poner en la pared y utilizar como guía.

■ MAYO - Nº92

¡POKéMON ES EL NUEVO REY!



Pokémon era un fenómeno sin precedentes y había que celebrarlo. ¿Qué tal una guía para las tres ediciones disponibles, paso a pa

■ JUNIO - Nº93

¡NACE REVISTA POKéMON!



Con el mundo Pokémon en plena ebullición, creamos la revista Pokémon y dimos en el golpe. Noticias, actualidad, guías, consultorio, lo tiene todo para que deis rienda suelta a vuestra fiebre Pokémon. Y así, hasta hoy.

■ JULIO - Nº94

¡POKéMON, DE PELÍCULA!



La originalidad de Pokémon Snap para N64 resultó muy jugable. Hacer fotos a Pokémon estuvo de moda mucho tiempo.

■ AGOSTO - Nº95

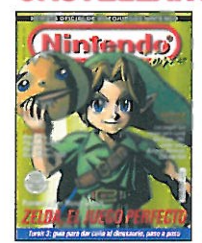
¡AQUÍ ESTÁN LOS REFUERZOS!



Pinball de Pokémon con función de "temblequeo" para GBC. Pero primaba la actualidad: cómo iban a ser Cube y Advance.

SEPTIEMBRE - Nº96

LINK APRENDE CASTELLANO



El nuevo Zelda para N64 era el tema de conversación de aquel mes. Las máscaras, los viajes temporales y los textos en castellano.

OCTUBRE 97

CARTAS POKéMON



La fiebre Pokémon continuaba a tope, como se nota en nuestras portadas, y ese mes nos eseñó el gran Pokémon Trading Card.

2001

ENERO - Nº98

¡ TODO POKéMON!



Reportaje especial con todo tipo de gadgets y objetos Pokémon para regalarse en reyes. ¡Los queríamos comprar todos!

FEBRERO - Nº99

EL PÓSTER CON LOS MAPAS



Los mapas Pokémon pasaron a coprotagonizar un póster gigante que por una cara ofrecía toda la información de los 150 Pokémon, y por la otra... ¡el mapa completo de Kanto. Hala, qué pasada.

MARZO - Nº100



¡HALA, 100 NÚMEROS!

En nuestro "centenario" decidimos tirar la casa por la ventana y... ¡regalar 500 juegos! Además, la portada la diseñamos con un fondo plateado, y usamos a Lugia, el legendario de Oro y Plata en pleno vuelo. Ese mes además hicimos un rediseño de la revista.

ABRIL - Nº101

SIGUE LA FIEBRE DE POKéMON



La portada es Oro y Plata, pero había más: Banjo-Tooie de Rare para N64, Alone in the Dark para GBC y el Consultorio de Jimmy.

MAYO - Nº102

¡POR FIN TENEMOS GAME BOY ADVANCE!



Es verdad que hay 100 nuevos Pokémon, y que las versiones Oro y Plata tenían muchas novedades, pero... ¡ES QUE nosotros teníamos una GBA! Y eso había que celebrarlo de alguna manera.

JUNIO - Nº103

POKéMON ES IMPARABLE



Y además de juego de puzzles nuevo y comienzo de guía para Oro y Plata, repetía éxito en el parque de atracciones de Madrid.

JULIO - Nº104

UN CUBO DE DIVERSIÓN



Miyamoto presentaba en el E3 la consola de 128 bits de Nintendo. Y con ella juegazo de la talla de Metroid Prime, Wave Race, Luigi's Mansión, Rogue Leader, Smash BROS, Starfox y Pikmin.

AGOSTO - Nº105

ZELDA VIENE, ZELDA VA



Última aventura en GBC de Link con los Zelda Oracle of Ages/Seasons. Pero Miyamoto nos había prometido el mejor Zelda...

SEPTIEMBRE - Nº106

LAS SUPERNENAS Y EL JURÁSICO



Se lanzaron hasta 3 juegos para GBA de Parque Jurásico, y otros tres para Game Boy Color de las Super Nenas.

OCTUBRE - Nº107

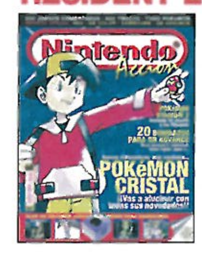
FUMOS A LONDRES A VER LA GAMECUBE



Viajamos a Londres para estrenar la GameCube. Fue una presentación en plan estrella, como sólo Nintendo sabe hacer. Y por aquí nos lo pasamos guay con el Mario Kart de Advance.

NOVIEMBRE - Nº108

LLEGAN CRISTAL Y RESIDENT EVIL



GBA se podía conectar con GameCube, y Capcom dijo que Resident Evil era exclusivo GC. Y llegaba a España la edición Cristal.

DICIEMBRE - Nº109

ALUCINE ANTES DE NAVIDAD



Paper Mario dejaba chafados a los demás RPG con su originalidad gráfica, Resident Evil para Cube... tumbaba, y Pokémon Cristal arrasa.

2002

ENERO - Nº110

HARRY POTTER



Mientras GameCube vendía 600.000 unidades en 15 días en USA, Harry dijo aquello de "Os vais a quedar Flipendo", con mi juego

FEBRERO - Nº111

LA EXPLOSIÓN DE GBA



Los títulos para Advance crecían a tope, y os ordenamos los 65 disponibles en una guía de compras con comentario y nota total.

MARZO - Nº112

GAMECUBE LLEGA A ESPAÑA POR 249 €



GameCube ya tenía precio, y muy asequible. Además, ese mismo mes Game Boy Advance bajaba a 99 Eurillos.

LA SAGA DE POTTER

"FLIPENDO"

Libros, películas y videojuegos. Si Pokémon ha despertado un huracán, lo de Harry no le va a la zaga. El joven mago ha calado en todos por el misterio de sus libros, la acción de sus pelis y la aventura de sus juegos.

LA ÚLTIMA EXPERIENCIA JEDI

STAR WARS™
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH™

Vive las inolvidables aventuras de Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi
en Game Boy Advance™ y Nintendo DS™







En exclusiva en Game Boy Advance™

Lucha codo con codo con un amigo como Obi-Wan y Anakin, o lucha uno contra el otro en El último Jedi en pie.



En exclusiva en Nintendo DS™

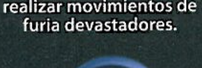
Pilota el Halcón Milenario y otras 15 naves clásicas en partidas hasta 4 jugadores.

Usa la pantalla táctil para realizar movimientos de furia devastadores.











www.ubi.com NINTENDO DS™ GAME BOY ADVANCE™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 NINTENDO. TM, ®, GAMEBOY ADVANCE AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

■ ABRIL - Nº113

CON MIYAMOTO, COMO EN CASA



El genio de Nintendo se pasó por Madrid, y nosotros fuimos raudos a preguntarle por sus nuevos juegos, por GameCube, por todo.

■ MAYO - Nº114

¡QUÉ FUERTE SUPER SMASH BROS.!



Comenzamos con la vorágine de juegos para CUBE: Luigi's Mansión, Rogue Squadron, Wave Race, Tony Hawk... y el más cañero de todos, Super Smash Bros., con los héroes de Nintendo en combate.

■ JUNIO - Nº115

¡AL FINAL 200 EUROS!



Sí, GameCube salió por ese precio y con 20 juegos para elegir. Además, ese mismo mes enseñamos Resident Evil.

■ JULIO - Nº116

SPIDER-MAN Y SUS AMIGOS HÉROES



Spiderman, Anakin, Turok, Tarzán y hasta el propio Sonic querían sacar partido de la nueva GameCube. Y menudos juegazos.

■ AGOSTO - Nº117

GOKU Y OTROS REYES DE NINTENDO



Las noticias sobre Mario Sunshine, Zelda Wind Waker y Resident Evil Zero llenaban nuestras páginas. Entre tanto héroe no podía faltar uno que ya nos había dejado un montón de buenos momentos. Goku volvía a aparecer en Nintendo.

MIYAMOTO Y EL "DIRE" DE N.A.

SHIGERU, UNA SUPERESTRELLA

Un tipo grande, Shigeru Miyamoto. Ya había coincidido con nosotros en ferias, E3, presentaciones en Londres, pero hasta este momento no tuvimos ocasión de verle en Madrid, de lanzaros a su cuello para hacer preguntas y de que nos regalara una buena instantánea. Aquí está, para la posteridad.

■ SEPTIEMBRE - Nº118

DE NINTENDO 64 A GAMECUBE



Dinosaur Planet y Eternal Darkness empezaron a ser diseñados en N64, pero dieron el salto a GameCube. El juego del mes: Residen Evil. Empezaba la acción.

■ OCTUBRE - Nº119

PUNTO DE MIRA EN LOS SHOOTERS



Metroid Prime, Turok 3 y Time Splitters 2 nos hacían temblar de emoción. Al final triunfó Metroid Prime, que se llevó muchos premios al juego del año, todos merecidísimos.

■ NOVIEMBRE - Nº120

ADIÓS RARE, HOLA A SQUARE



Tras perder a Rare, Nintendo reabrió sus relaciones con Square. Se perdía un esperadísimo Perfect Dark Zero pero... ¡se ganaban muchos Final Fantasy!

■ DICIEMBRE - Nº121

FIEBRE DE CINE



Harry Potter volvió a invadir todas las consolas y se proclamó el mago más famoso del mundo. 007 y Star Wars andaban dando guerra con nuevos juegos. Nightfire y Jedi Knight crearon afición.

2003

■ ENERO - Nº122

LOS SEÑORES DEL ANILLO



Aragorn ilustraba nuestra portada, como diciendo "esto me lo meriendo yo en dos patadas". En Cube le plantaba cara 007, que nos invitaba a disparar y ligotear.

■ FEBRERO - Nº123

LINK CONVENCE A TODO EL MUNDO



Los "sufridores" de la nueva pinta de Link tuvieron que empezar a cambiar de opinión al ver las pantallas del juego... y si querían realismo, Medal of Honor.

■ MARZO - Nº124

¡LINK EN SOUL CALIBUR 2!



Namco estaba desarrollando un Soul Calibur exclusivo de Cube, con Link en el plantel de luchadores. El elfo tendría su mejor aspecto.

■ ABRIL - Nº125

GAMECUBE ON-LINE



Phantasy Star brindó la posibilidad de compartir batalla con gente de cualquier lugar del mundo. La cosa es que había que comprarse el módem y el experimento no terminó de cuajar. Una pena, pero ahora se está potenciando otra vez.

■ MAYO - Nº126

¡NUEVA GAME BOY !



Llega la nueva GBA SP. La pantalla con luz y su diseño abatible hizo que Nintendo volviese a superar récords de ventas. Solo en Europa, 400.000 unidades se vendieron en el primer fin de semana.

■ JUNIO - Nº127

ZELDA WW, EL JUEGO PERFECTO



Zelda se llevó un 100 en la valoración total. Sus tan discutidos gráficos terminaron siendo perfectos.

■ JULIO - Nº128

LOS POKéMON ARRASAN EN GBA



Rubí y Zafiro por fin en nuestras manos.Un gran paso a nivel técnico por sus gráficos "made in GBA" y sus luchas por parejas.

■ AGOSTO - Nº129

YA ESTÁN AQUÍ LOS RUBÍ Y ZAFIRO



Mario, Link, Goku y Sonic tenían en el horno un montón de títulos para nuestras consolas. Pero el show lo damos con el póster de los 200 nuevos Pokémon.

SEPTIEMBRE - Nº130

LLEGA SOUL CALIBUR 2, CON LINK



Cuando llegó Soul Calibur 2 a CUBE... ¡qué bombazo! Tenía calidad gráfica, jugable y... ¡a Link como luchador!

OCTUBRE - Nº131

EL MEJOR RPG EN TU GB ADVANCE



Golden Sun 2 por fin llegaba a las tiendas y vendía como churros. También Final Fantasy Tactics nos avisó de su próxima llegada.

NOVIEMBRE - Nº132

BAJADA DE PRECIOS



La serie Players Choice llevaba varios meses dando alegrías a los de CUBE, y de pronto... ¡también la consola bajó de precio! ¡100 €!

DICIEMBRE - Nº133

LA HORA DE NINTENDO



Serie barata para GameCUBE, packs Pokémon Rubí y Zafiro de GBA con buenos precios, y Mario Kart y Zelda WW de GameCube.

2004

ENERO - Nº134

LOS 200 EN 1



Superpóster con fichas de los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro llenas de datos y secretos. Bonito, pero sobre todo, útil para cualquier entrenador pokemaníaco.

FEBRERO - Nº135

LA FANTASÍA DE SQUARE



Ya solo faltaba un mes para que Square nos regalase una nueva entrega exde Final Fantasy. ¡Y además, iba a ser exclusivo!

MARZO - Nº136

SI VES LA TELE, VERÁS POKéMON



El primer juego de Pokémon para CUBE era original a tope y además permitía bajar a Jirachi a tu cartucho de GBA!

ABRIL - Nº137

¡"INFILTRADO" CON HONORES!



Metal Gear se "infiltraba" en CUBE con una versión mejoradísima que nos dejó a todos impactados. Igual que el Colosseum.

MAYO - Nº138

ZELDA Y POKéMON



Wind Waker y Rubí/Zafiro fueron elegidos los juegos de 2003. Además los fans de Pokémon tenían Colosseum a punto de salir.

JUNIO - Nº139

LO DE SP, ¿SERÁ POR "SPECIAL"?



Salía al mercado la Girls Edition, además de la tatuada Tribal Edition, dos Game Boy que se están vendiendo como churros. Además dábamos la noticia de la próxima NES Edition, y sorteábamos una GBA SP exclusiva. ¿Es o no esta Game Boy una consola muy especial? Pues lo está demostrando.

JULIO - Nº140

EL ÚLTIMO E3 (¡Y QUÉ TRES!)



Tenía mucho y bueno, pero lo que dejó flipando al mundo entero fue la nueva Nintendo DS. Después Miyamoto mostró cómo sería el próximo Zelda de GameCube.

AGOSTO - Nº141

¿ES LO MISMO 8 QUE 80?



En el veranito salieron los 8 primeros títulos NES Classics: lo mejor de los juegos de NES en cartuchos para Advance. Para amantes de lo retro y de la jugabilidad.

SEPTIEMBRE - Nº142

ROJO Y VERDE... DE ENVIDIA



Todo estaba a punto para las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, pero parecía que no llegaban nunca. Nosotros teníamos un póster absolutamente genial ese mes.

OCTUBRE - Nº143

¡ANIMAL CROSSING LLEGA A CUBE!



Todos hablábamos del original Animal Crossing, sí. Miles de nintenderos andábamos alucinando con "el juego de mi vida" para Cub.

NOVIEMBRE - Nº144

¡DS A PUNTITO!



Pero nosotros nos hicimos con una el mismo día del lanzamiento en Estados Unidos y empezamos a alucinar con Pictochat, Metroid Prime y S. Mario 64.

DICIEMBRE - Nº145

NINTENDO, QUE VUELVE ZELDA



Además de la alegría que supuso tener Zelda WW por sólo 30 Euros, ese mes Nintendo enseñaba Metroid Prime: Echoes y Zelda Four Swords para CUBE.

2005

ENERO - Nº146

CELEBRA EL AÑO NUEVO CON DK



Por nosotros, que no quede. Regalábamos 15 Donkey Konga, con sus bongós. Y un especial con los secretos de Pokémon.

FEBRERO - Nº147

EL FENÓMENO RESIDENT EVIL 4



En febrero, Resident Evil 4 cayó en nuestras manos... El juego alucinó a la redacción Tanto como la portada de Increíbles.

MARZO - Nº148

¡LA NINTENDO DS!



Fuimos a la presentación de París solo para verla y... terminamos tocándola. ¡Es que es tan bonita, tan atractiva y divertida!

ABRIL - Nº149

¡A TOPE CON DS!



Reportaje especial con todo lo que Nintendo DS puede hacer y con todos los juegos disponibles para la portátil.

¡¡CELEBRA EL Nº150 CON NOSOTROS

Super Concurso

¡¡Qué fuerte!! Regalamos 6 Nint

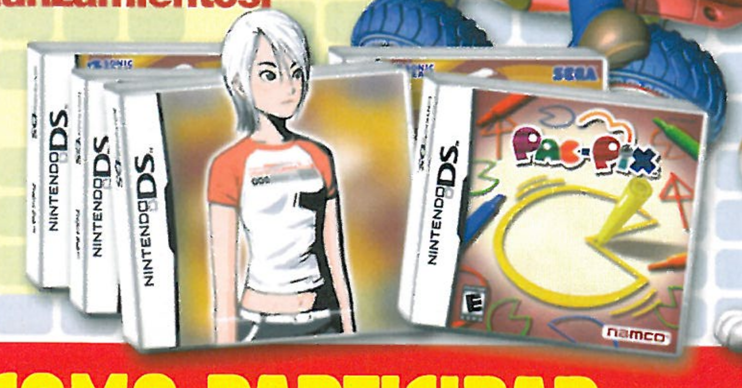
1 NINTENDO DS

+ suscripción a todos los juegos DS de Nintendo

ALGUNOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁS...

- Nintendogs
- Mario Kart
- Another Code
- Metroid Hunters
- Pac Pics...

¡Todo un año de lanzamientos!



COMO PARTICIPAR

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt150 + tus datos personales**

Ejemplo: nt150 francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas cor



Número 150

endo DS y un montón de juegos



LOS JUEGAZOS QUE REGALAMOS

- Yoshi Touch & Go!
- Super Mario 64 DS
- Wario Ware Touched!
- Project Rub
- Polarium
- Pokémon Dash!
- Mr. Driller





BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de mayo de 2005.

ursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

REVISTA OFICIAL



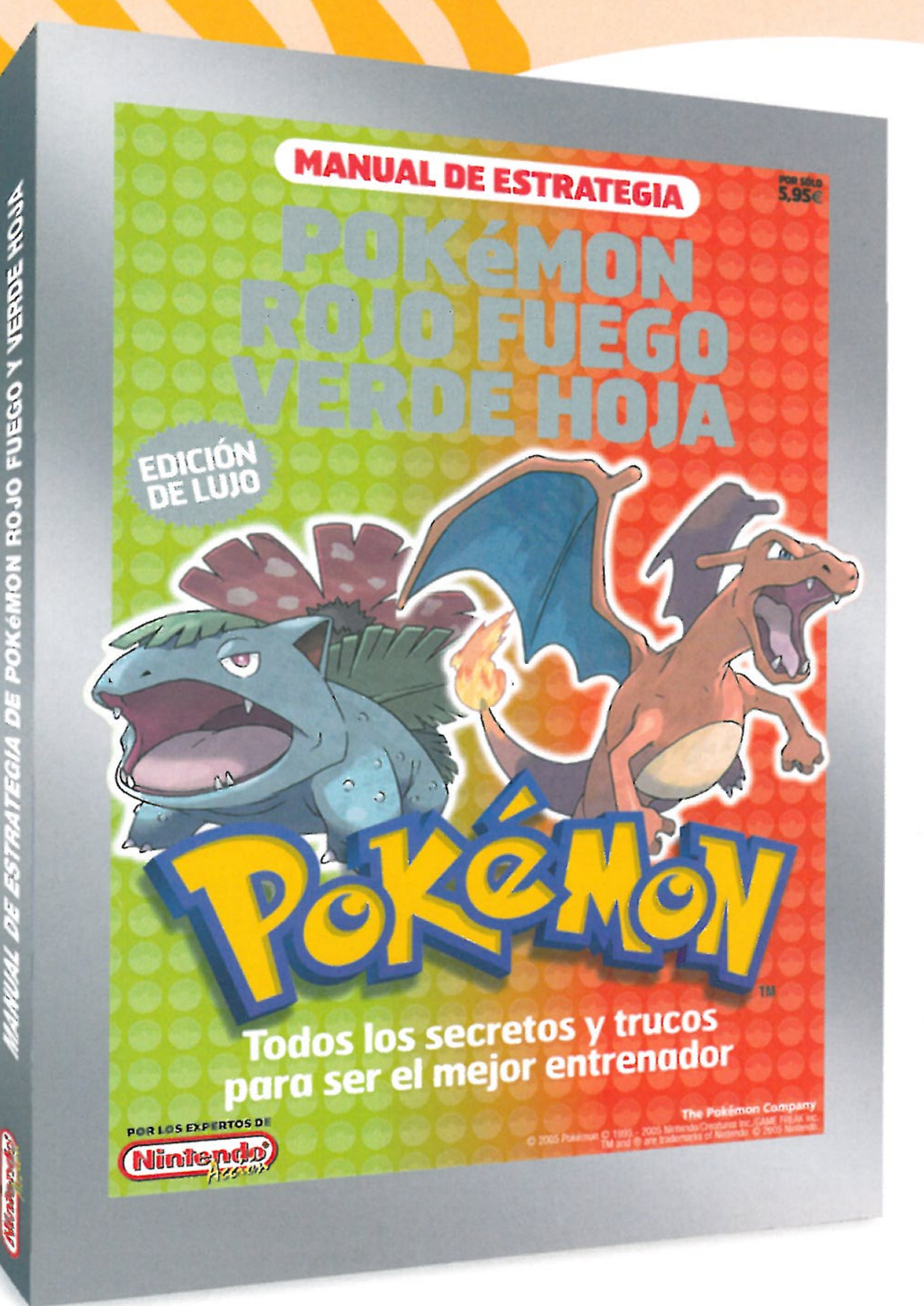




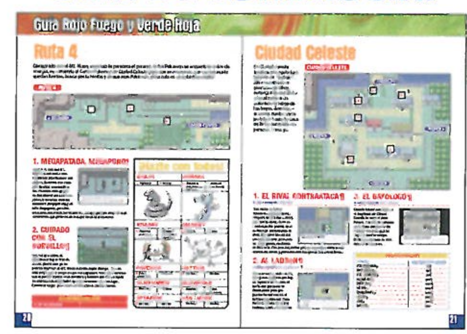
GAMING 24:7.

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA



TODO LO QUE VAS A ENCONTRAR EN ESTA GUÍA DE ESTRATEGIA:



- **148 páginas** con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
- Descubre todos los **mapas** de ciudades, rutas y pueblos con todos los objetos.
- **Trucos y secretos** para ser un verdadero maestro.
- **Fichas** de los Pokémon de la Pokédex Nacional.
- **Guía de avance:** paso a paso te guiamos por Kanto.

¡¡TE ENSEÑARÁ A SER EL MEJOR ENTRENADOR DE ROJO FUEGO Y VERDE HOJA!!

¡HAZTE CON ELLA A PARTIR DEL 29 DE ABRIL!

PUNTUACIONES OFICIALES

En Mayo...



Baten Kaitos

Si quieres saber lo que es un RPG bueno y bonito, tienes que probar lo nuevo de Namco.

STAR FOX ASSAULT

BATALLAS EN GAMECUBE. El zorro más famoso de Nintendo nos enseña cómo machacar enemigos en su Arwing, con un tanque, ¡e incluso a pie, el tío!

13 NOVEDADES

Nintendo DS

GameCube

Game Boy Advance



Pokémon Dash

Pikachu y compañía abordan la nueva portátil corriendo a toda pastilla. ¡Corre a verlos!



Kingdom Hearts

El héroe del flequillo rebelde vuelve a saltar en Advance con una aventura en 3D.

Código P.E.G.I. de clasificación

 EDAD RECOMENDADA

 VIOLENCIA

DROGAS

 MIEDO

SEXO

 LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

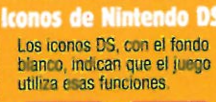
- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.

 SIN CABLES

 CHAT

 DOBLE PANTALLA

COMPATIBLE GBA

 MICRÓFONO

PANTALLA TÁCTIL

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **MICROJUEGOS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**

- Personajes: **15**
- Modos de juego: **3 MODOS**
- Datos: **MÁS DE 180 JUEGOS**

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Viva Wario, el rey de los microjuegos!

WARIO WARE TOUCHED!

Coge el puntero y toca, gira, rasca, dibuja... y sopla al micro... y ríete sin parar. Llegan los microjuegos táctiles.

Alguna vez has intentado jugar a la consola haciendo el pino mientras te comes un helado?, ¿que te parece una locura? Eso es porque aún no has jugado a «Wario Ware Touched!», la idea que arrasó en GBA y GC, y que llega ahora ¡en versión táctil! **Microjuegos a montón que aprovechan las posibilidades de tu DS.** Vas a alucinar con Wario.

Mueve tu puntero ¡y rapidito!

Para los que no hayan jugado nunca a un Wario Ware (algo imperdonable) explicamos de qué va lo de los microjuegos. Son **pequeñas pruebas de habilidad que debes superar en unos segundos.** Al comienzo de cada microjuego aparece una orden que te dice qué debes hacer: ahorra, plancha, haz cosquillas (todo es así de locuelo)... Tras leer tu misión, tienes que ser rápido, coger el puntero y averiguar cómo ganar el juego. Si lo pasas, no te relajes porque viene otro, y después otro, y otro, **cada vez más rápidos, cada vez más difíciles y más divertidos.** Vas a hacer de todo en la pantalla táctil: dar toquecitos, trazar líneas, dibujar círculos... Pero también hay juegos que usan la doble pantalla, así que hay que estar atento a las dos. Además, **algunas pruebas hay que ganarlas a golpe de soplido** en el micro. Ya ves, Wario llega a DS pegando fuerte, con unos gráficos y sonidos delirantes, **humor gamberro y muchísimo ingenio.** Acepta el reto, si es que puedes parar de reírte.

UN REGALITO POR SER TAN BUENO

A medida que ganas microjuegos consigues regalos en forma de pequeños objetos que se guardan en las salas de juegos. Aquí vas a encontrar los mayores puntos de humor e ingenio. Cosas como una armónica, un loro que repite todo lo que dices, un simulador de abuelita... ¡Todos son alucinantes!

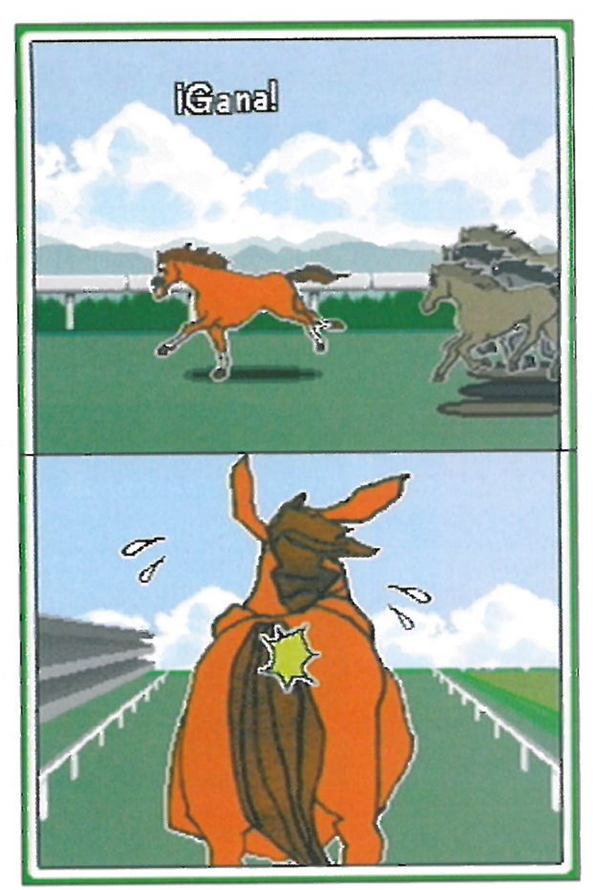


PANTALLA TÁCTIL





En «Wario Ware Touched» hay más de 180 microjuegos, todos muy divertidos y que se juegan con puntero o micrófono.

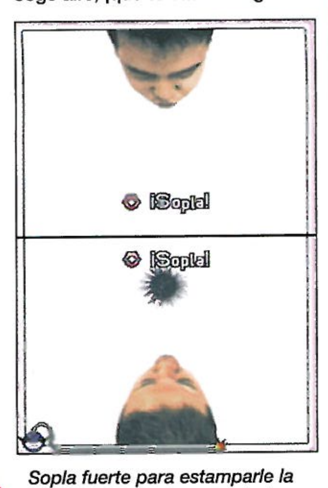


Mira bien las dos pantallas para pasar algunos microjuegos. Aquí, abajo le das caña al caballo y arriba ves cómo corre.

¡A reír! Este Wario es adictivo, jugable, original, muy táctil y tiene un sentido del humor único. ¡La imaginación al poder!

MICROJUEGOS CON MICRO

A veces el puntero no basta, porque lo que hay que hacer es soplarle al micrófono de DS. Gira un molinillo, infla un globo... y coge aire, ¡que te vas a ahogar!



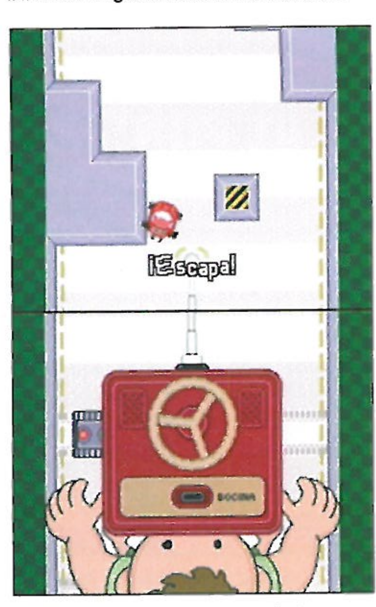
Sopla fuerte para estamparle la pelusa en la cara a tu rival.



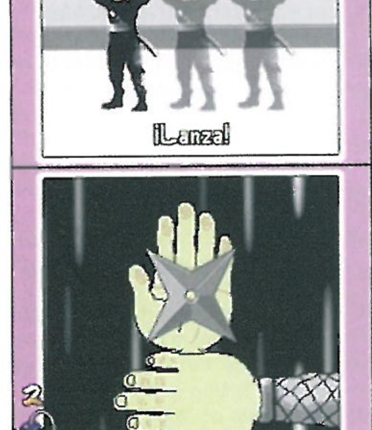
¡Sí, es «Super Mario Bros! Hay juegos basados en grandes clásicos Nintendo.



En menos de tres segundos demuestra que sabes poner un juego en la CUBE.



Los "jefes" son juegos algo más largos que los demás. Si los pasas, ganas vida.



Los microjuegos están divididos según su mecánica: hacer trazos, dar toques...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Hay dibujos, fotos, figuras 3D, todo con un estilo cómico.

▼ En general, los microjuegos tienen un aspecto simplón.

SONIDO



▲ Voces y efectos de lo más variado. Para partirse de risa. ¡Hay hasta una canción!

▼ Los juegos son tan cortos, que hay melodías que no da casi tiempo a oírlas.

JUGABILIDAD



▲ Con tantas acciones, tan variadas y originales, es imposible que te aburras.

▼ Es una pena que no haya regalos extra infinitos, porque todos son una pasada.

DURACIÓN



▲ Más de 180 microjuegos y dos salas de regalos. Nunca te cansarás de jugarlos.

▼ Por pedir, sería genial que hubiera mil microjuegos.

TOTAL 96

▲ Aprovecha las **posibilidades táctiles** de DS.

▼ Que aún no seas fan de los "wariojuegos".

VALORACIÓN



WARIO INVENTA UN JUEGAZO PARA DS

Los Wario Ware son divertidos a más no poder, pero éste supera todas las expectativas. Es más adictivo, más variado que los de GBA y cuenta con la originalidad que proporciona jugar en una pantalla táctil. Mención aparte para los premios de la sala de juegos, todo un derroche de imaginación. ¡Divertidísimo!

LA DOBLE PANTALLA

1. Uso y abuso de puntero

En «Wario Ware Touched» vas a encontrar las mil y una maneras de usar la pantalla táctil y el micrófono. Mueve el puntero de un lado a otro, pincha en la pantalla, dibuja círculos, sopla al micro... ¡Esto es Nintendo DS!

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

¡Dale Pikachu, que llegas el primero!

POKéMON DASH!

El estreno de los Pokémon en DS te trae carreras por tierra, mar y aire en las que debes guiar a Pikachu con el puntero.



Para completar las carreras, muchas veces hay que montar en globo. Desde las alturas buscas tu objetivo y después ¡te tiras!



Pikachu debe atravesar diferentes superficies. Desiertos, zonas nevadas, bosques... cuidado con éstos que se frena mucho.



Si no puedes avanzar y no hay ningún globo cerca, es probable que tengas que buscar a un Lapras majete que te lleve por mar.

Acaso creías que la DS se iba a quedar sin su propio Pokémon? Pues nada de eso, chaval. Aquí está, y no se parece nada a ningún otro que hayas visto. Aquí no tienes que ir en busca de nuevas especies, lo que nos propone es **competir en veloces carreras desde una vista aérea,** con Pikachu como estrella absoluta y con la pantalla táctil de tu DS como circuito de lujo.

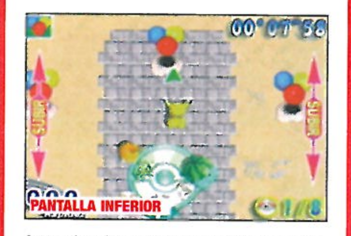
Pokémon a la carrera

Tu objetivo es que Pikachu gane todas las carreras posibles hasta alcanzar el puesto de campeón. Pero en Nintendo DS nada es tan simple, no vale con mover la cruceta para lograr la victoria. Si quieres que tu eléctrico amigo corra como un rayo, tienes que **agarrar el puntero con decisión y empezar a deslizarlo como un loco sobre la pantalla táctil.** Esa es la única forma de vencer a Bulbasaur, Meowth... y los otros Pokémon que intentarán ponerte las cosas difíciles. Además, los recorridos no son lineales. Debes pasar por unos puntos con forma de Pokéball en un orden determinado. Así que, para no perderte, más vale que **no le quites ojo al radar de la pantalla superior.** Ahí verás dónde está el siguiente punto de control.

A lo largo de los circuitos debes atravesar desiertos, bosques, zonas nevadas... cruzar el mar a lomos de Lapras e incluso volar de una isla a otra montando en globo. En total hay cinco copas formadas por cinco carreras cada una, que se quedan algo cortas por la escasa variedad de los circuitos. Pero esto se compensa con una opción que te permite añadir **más de 380 nuevas rutas** conectando en tu DS un Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego o Verde Hoja. Ideal para Pokemaníacos.

DALE CAÑA AL PUNTERO

EL PUNTERO ES LA CLAVE. Para ganar las carreras debes tocar los puntos de control en un orden determinado. Y hacerlo antes que los demás, claro. Y el único modo es deslizar el puntero por la pantalla a toda velocidad.



Los checkpoint tienen la forma de PokéBall. Los verás, seguro.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **AMBRELLA**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Datos: **25 CIRCUITOS**
- Extras: **CONEXIÓN EDICIÓN GBA**
- Funciones DS:
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Pikachu se mueve bien, pero los circuitos son algo sencillotes.

SONIDO 85
Melodías animadas y muchos "pika, pika" muy simpáticos.

JUGABILIDAD 83
Al principio se hace divertido por lo original, pero es poco variado.

DURACIÓN 88
25 circuitos son pocos, pero puedes añadir más de 380.

TOTAL 84

▲ Poder **conectar otras ediciones Pokémon GBA.**

▼ Gráficos sencillos. Sólo manejas a Pikachu.

VALORACIÓN

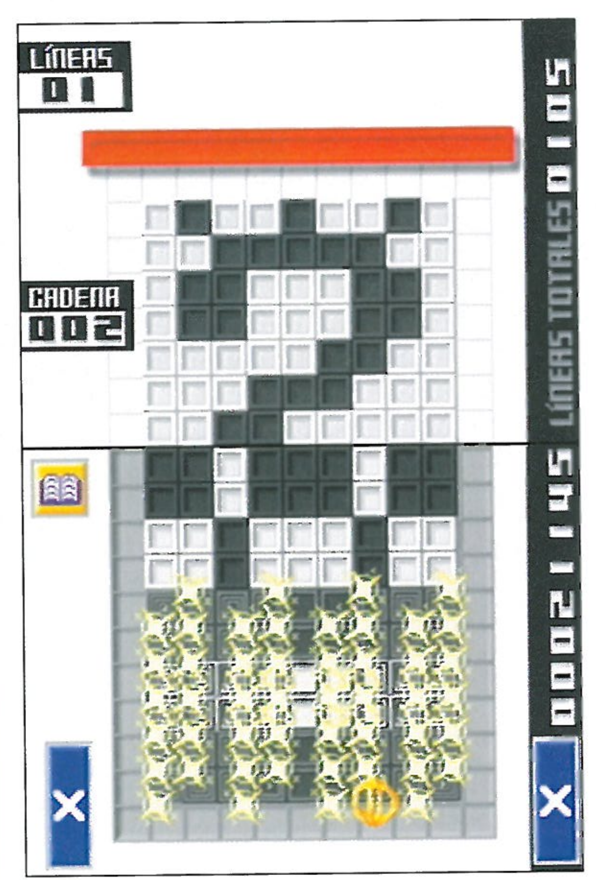
Las carreras de Pikachu se juegan con la pantalla táctil. Es un manejo sencillo aunque el juego tiene su intríngulis. No está mal para estrenarse.



Inteligencia al cuadrado

POLARIUM

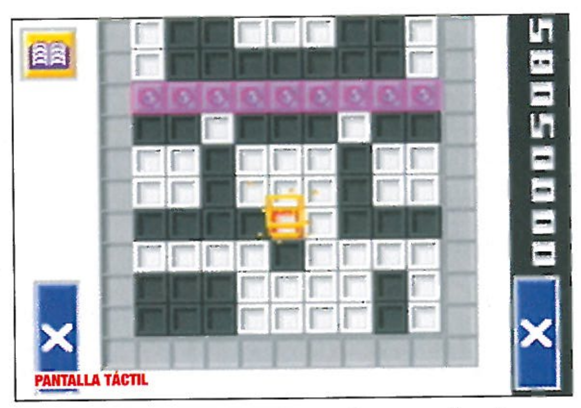
Acepta el desafío de la nueva generación de puzzles. Pero prepárate, porque te puede sacar de tus casillas.



Polarium propone eliminar todas las fichas que puedas trazando líneas con el puntero. Un puzzle muy sencillo, directo y adictivo.



En el modo puzzle no hay tiempo. Solo tienes que preocuparte de eliminar todas las fichas... trazando una sola línea, claro.



De vez en cuando aparece en la pantalla una ayudita extra. Consigue que la línea rosa llegue abajo del todo, y verás.

Quién no ha disfrutado alguna vez con un buen puzzle? Pues imagina lo que puede llegar a dar de sí un juego de este estilo en una DS. Cuando decimos "dar de sí", no pienses que tienes que resolver alguna función logarítmica a mano, ni nada así de lioso. «Polarium» **sigue la estela de los juegos de puzzles simples y muy adictivos,** lo único es que solo puede jugarse mediante la pantalla tactil.

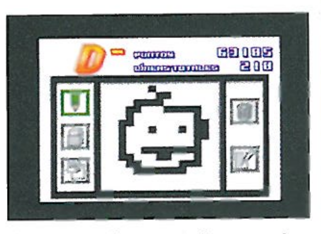
Para gustos, los colores

En «Polarium» tienes que **jugar con el blanco y el negro de cada ficha. Tocándola con el puntero,** cambia el color de la ficha. Si consigues que todas las fichas de una línea luzcan el mismo color, desaparecerán. Así debes ir limpiando la pantalla antes de que las fichas te sepulten, al más puro estilo «Tetris». Sin embargo, en este juego lo importante no es lo rápido que gires las fichas (no se puede) sino cuántas elimines de una vez: la ola blanquinegra cae a una velocidad de vértigo y la mejor manera de cambiar el máximo de fichas posible es trazando líneas.

Pero, aunque la cosa solo consista en cambiar el color de las fichas, no creas que aburre. Además del arcade, también ofrece un **modo puzzle en el que no hay presión alguna, solo debes preocuparte de resolverlo trazando una única línea.** Y tiene 100 niveles distintos para romperte el coco. Eso sí, si algún día los completas, no volverás a jugarlos. Pero bueno, también dispone de un innovador "versus" con el que picarse con los amigos. Y lo mejor es que, como **cuenta con la opcion descarga DS,** podréis jugar los dos con una sola tarjeta. Si te gusta devanarte los sesos y no encuentras con qué, «Polarium» es tu opción.

EL RINCÓN DEL ARTISTA

AHORA, POR LISTO... VAS A SACAR TU VENA ARTÍSTICA
Cuando consigues un récord en el modo arcade, en vez de inscribir las típicas tres iniciales, puedes (y debes) personalizar tu puntuación haciendo un dibujito a mano.



Aunque no tienes mucho espacio, puedes recrearte con el lápiz.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **MITCHELL**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Funciones DS:
- Precio: **29,90 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 60
Muy básicos. También es verdad que no hace falta más.

SONIDO 79
La música es repetitiva y puedes acabar cansándote de ella.

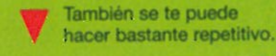
JUGABILIDAD 86
Una idea simple y fácil, que atrapa enseguida.

DURACIÓN 83
Solo dos modos para un jugador. El multi "gratis" salva un poco.

TOTAL 83



▲ Es muy **original.** El modo multijugador.



▼ También se te puede hacer bastante repetitivo.

VALORACIÓN

Un puzzle original que se basa por completo en el uso de la pantalla táctil. Aunque resulta poco atractivo a la vista, atrapa con muchísima facilidad.

NOVEDADES



Chateando se entiende la gente

PING PALS

Disfruta de las conversaciones más divertidas, intercambia objetos y mucho más en un juego que va a dar que hablar.



Cada uno podéis identificaros con un avatar chulo, para que luego sepáis quién es cada uno en el chat.



Para tener una pantalla tan guay como ésta hay que conseguir muchos puntos participando en mogollón de minijuegos.

Hay pocas cosas tan divertidas como disfrutar de una buena conversación con los amigos. Y si además lo puedes hacer con tu DS, **intercambiando objetos, dibujos y escuchando música,** mejor que mejor, ¿verdad?

¡Tengo algo que contarte!

Vale, pues prepárate para chatear de lo lindo con «Ping Pals». Porque lo que THQ nos presenta **es una especie de «Pictochat» pero más trabajado.** La base es la misma, es decir, compartir intrigantes secretos o "tonterías" o cualquier cosa con los amigos vía "wifi". Éste permite conexión con **hasta 7 amiguetes al mismo tiempo, y un sólo cartucho.** Además, para comunicarte **puedes crear tu propio avatar** (tu caracter, vamos), nombrarlo y personalizarlo con cientos de accesorios. Incluso puedes añadir originales fondos de pantalla y música. Claro que para disfrutar de todos estos cachivaches te lo vas a tener que currar. Vamos, que tendrás que ganar unos cuantos puntos para desbloquear montones de ítems. Eso se consigue hablando con tus colegas o compitiendo en diferentes minijuegos, para uno o varios, en los que deberás poner a prueba tu habilidad, tu vocabulario (ojo con la ortografía) o tu suerte.

Todo muy guay, sí, pero es que resulta que **el juego tiene los textos en inglés.** Y la verdad es que esto acaba haciendo más difícil jugar, sobre todo en lo que respecta a los minijuegos, que son como desafíos y preguntas que debes entender.

En fin, que **si te gusta chatear, crear tu avatar, compartir cosillas "wireless"** con los amigos, pues que le des una oportunidad, aunque tu inglés no sea nada del otro mundo. Seguro que te echas unas risas.

¡VAYA PINTAS QUE LLEVAS!

LA ROPA MÁS "FASHION"... O PUEDE QUE NO. Tú puedes ser cualquiera de ellos. Porque si hay algo que puedes hacer en este juego es combinar mogollón de prendas, objetos y peinados. ¿Que tal te ves sin pelo, colega?



Existen cientos de posibilidades para personalizar "tu otro yo".



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: THQ
- Desarrollador: UK UNLIMITED
- Tipo de juego: CHAT
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1-7
- Datos: 1 CARTUCHO EN MULTI
- Extras: ÍTEMS ESPECIALES
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Simplones pero bastante apropiados para el tipo de juego.

SONIDO 77
Música pelín repetitiva y efectos de sonido algo escasos.

JUGABILIDAD 79
Intercambiar objetos y hablar mola, aunque falla lo del idioma.

DURACIÓN 83
Siempre hay de que hablar con los colegas, o algo que cambiar.

TOTAL 78

▲ **Entretenido** si juntas a muchos amigos.


Mecánica repetitiva. No está traducido.

VALORACIÓN

«Ping Pals» ofrece prestaciones que no tiene «Pictochat». Es más chulo, mejor presentado, pero te tiene que gustar mucho chatear. Además, está en inglés.



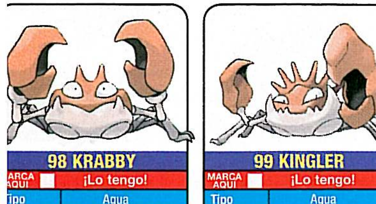
TM

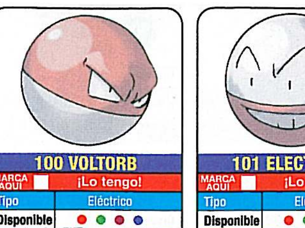
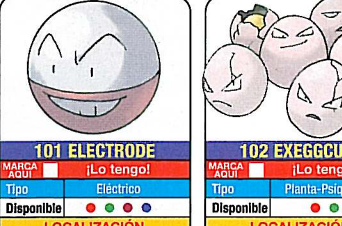
The Pokémon Company



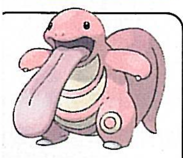


pokemon.nintendo.es



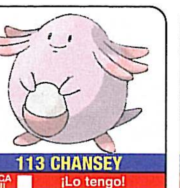



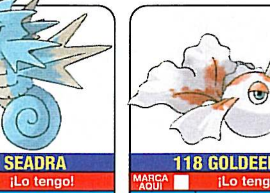

Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
98 KRABBY	Agua	Kanto
99 KINGLER	Agua	Kanto Evolución Krabby
100 VOLTORB	Eléctrico	Kanto
101 ELECTRODE	Eléctrico	Kanto Evolución Voltorb
102 EXEGGCUTE	Planta-Psíquico	Kanto
103 EXEGGUTOR	Planta-Psíquico	Evolución Exeggcute
104 CUBONE	Tierra	Kanto
105 MAROWAK	Tierra	Kanto Evolución Cubone
106 HITMONLEE	Lucha	Kanto
107 HITMONCHAN	Lucha	Kanto





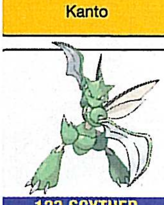




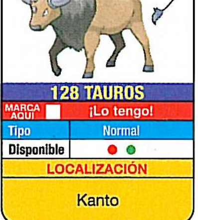


Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
108 LICKITUNG	Normal	Kanto
109 KOFFING	Veneno	Kanto
110 WEEZING	Veneno	Kanto Evolución Koffing
111 RHYHORN	Tierra-Roca	Kanto
112 RHYDON	Tierra-Roca	Evolución Rhyhorn
113 CHANSEY	Normal	Kanto
114 TANGELA	Planta	Kanto
115 KANGASKHAN	Normal	Kanto
116 HORSEA	Agua	Kanto
117 SEADRA	Agua	Kanto Evolución Horsea
118 GOLDEEN	Agua	Kanto
119 SEAKING	Agua	Kanto Evolución Goldeen
120 STARYU	Agua	Kanto
121 STARMIE	Agua-Psíquico	Evolución Staryu
122 MR. MIME	Psíquico	Kanto







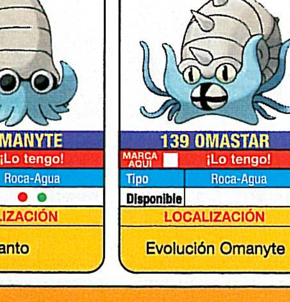


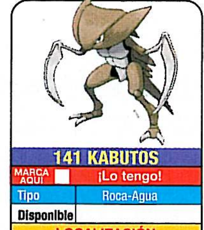
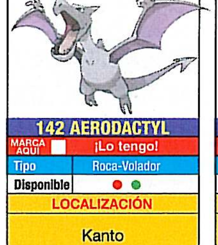






Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
123 SCYTHER	Bicho-Volador	Kanto
124 JYNX	Hielo-Psíquico	Kanto
125 ELECTABUZZ	Eléctrico	Kanto
126 MAGMAR	Fuego	Kanto
127 PINSIR	Bicho	Kanto
128 TAUROS	Normal	Kanto
129 MAGIKARP	Agua	Kanto
130 GYARADOS	Agua-Volador	Kanto
131 LAPRAS	Agua-Hielo	Kanto
132 DITTO	Normal	Kanto
133 EEVEE	Normal	Kanto
134 VAPOREON	Agua	Evolución Eevee
135 JOLTEON	Eléctrico	Evolución Eevee
136 FLAREON	Fuego	Evolución Eevee
137 PORYGON	Normal	Kanto

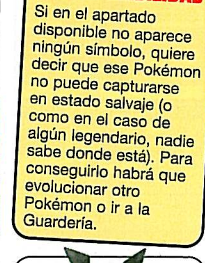











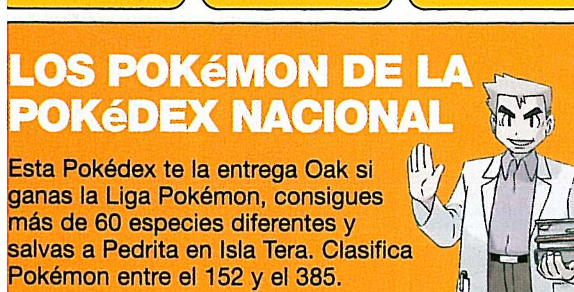
Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
138 OMANYTE	Roca-Agua	Kanto
139 OMASTAR	Roca-Agua	Evolución Omanyte
140 KABUTO	Roca-Agua	Kanto
141 KABUTOPS	Roca-Agua	Kanto
142 AERODACTYL	Roca-Volador	Kanto
143 SNORLAX	Normal	Kanto
144 ARTICUNO	Hielo-Volador	Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
145 ZAPDOS	Eléctrico-Volador	Central Eléctrica
146 MOLTRES	Fuego-Volador	Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
147 DRATINI	Dragón	Kanto
148 DRAGONAIR	Dragón	Kanto
149 DRAGONITE	Dragón-Volador	Evolución Dragonair
150 MEWTWO	Psíquico	Kanto
151 MEW	???	???

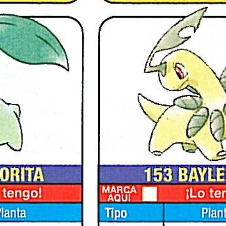
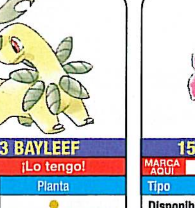
FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD

Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o como en el caso de algún legendario, nadie sabe dónde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.

LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL

Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Tera. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.





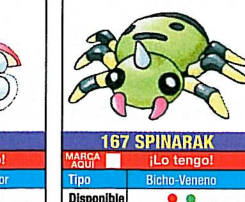







Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
152 CHIKORITA	Planta	???
153 BAYLEEF	Planta	???
154 MEGANIUM	Planta	Evolución Bayleef
155 CYNDAQUIL	Fuego	???
156 QUILAVA	Fuego	???
157 TYPHLOSION	Fuego	Evolución Quilava
158 TOTODILE	Agua	???
159 CROCONAW	Agua	???
160 FERALIGATR	Agua	Evolución Croconaw
161 SENTRET	Normal	Archi7
162 FURRET	Normal	Evolución Sentret
163 HOOTHOOT	Normal-Volador	???



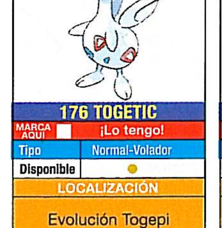







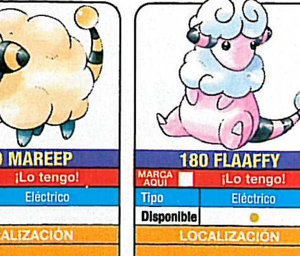






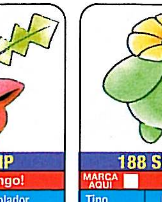
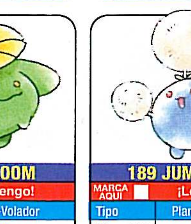
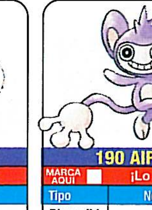
Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
164 NOCTOWL	Normal-Volador	???
165 LEDYBA	Bicho-Volador	Archi7
166 LEDIAN	Bicho-Volador	Evolución Ledyba
167 SPINARAK	Bicho-Veneno	Archi7
168 ARIADOS	Bicho-Veneno	Evolución Spinarak
169 CROBAT	Veneno-Volador	Evolución Golbat
170 CHINCHOU	Agua-Eléctrico	???
171 LANTURN	Agua-Eléctrico	Evolución Chinchou
172 PICHU	Eléctrico	Archi7
173 CLEFA	Normal	Archi7
174 IGGLYBUFF	Normal	Archi7
175 TOGEPI	Normal	Archi7
176 TOGETIC	Normal-Volador	Evolución Togepi
177 NATU	Psíquico-Volador	Archi7
178 XATU	Psíquico-Volador	Evolución Natu

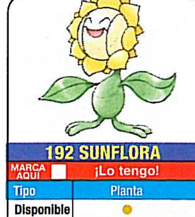









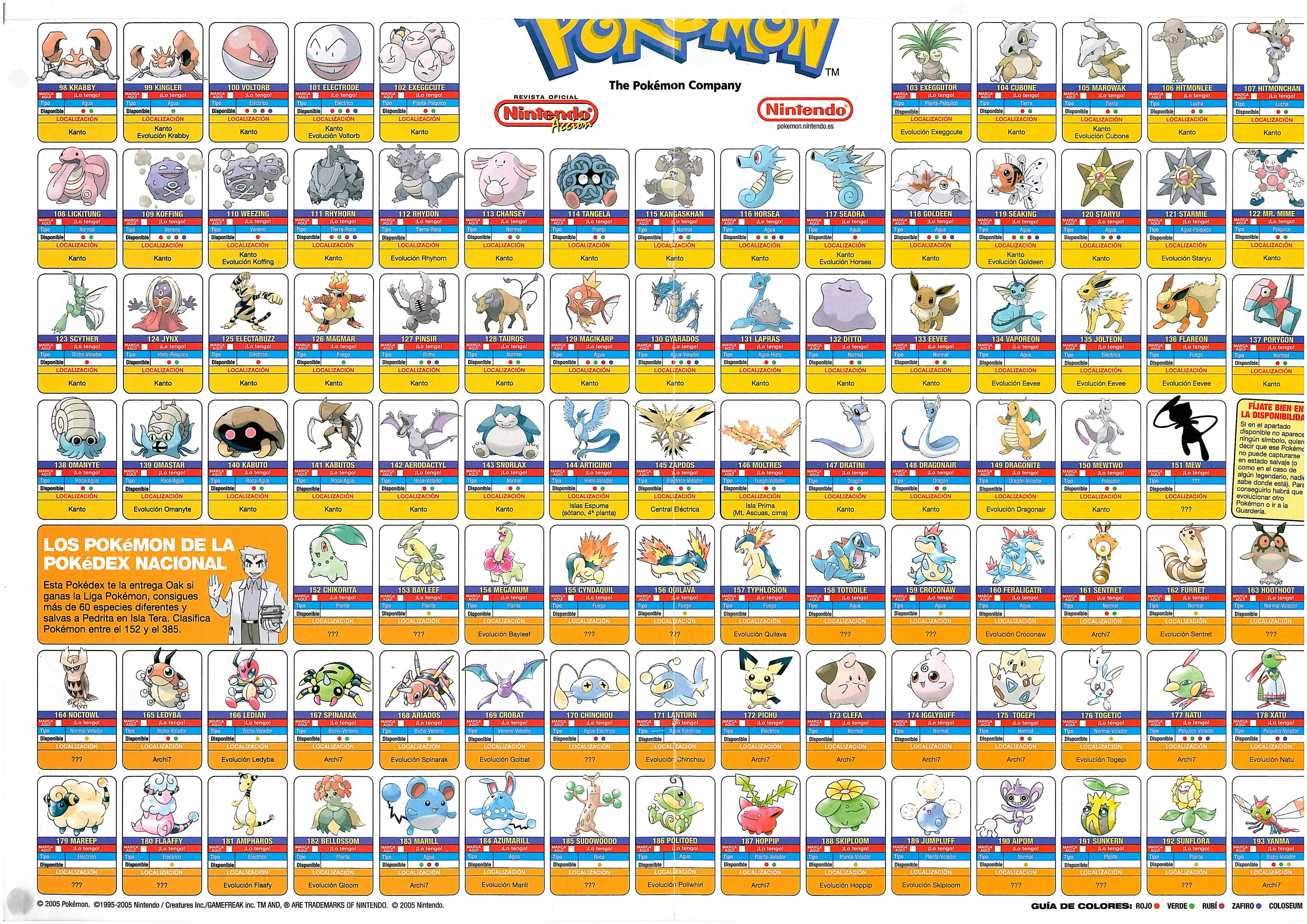



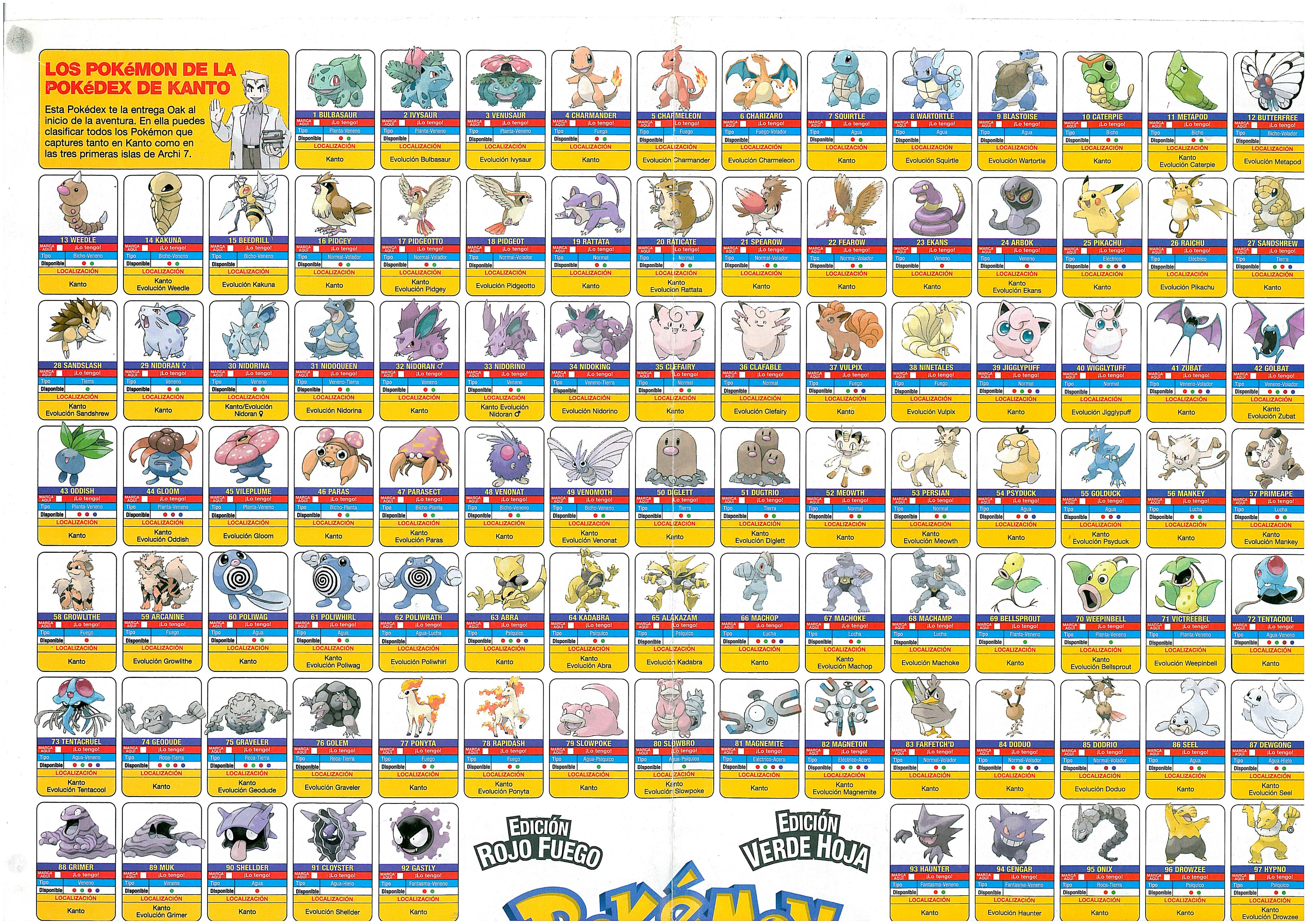


Pokémon (MARCA AQUÍ – ¡Lo tengo!)	Tipo	LOCALIZACIÓN
179 MAREEP	Eléctrico	???
180 FLAAFFY	Eléctrico	???
181 AMPHAROS	Eléctrico	Evolución Flaafy
182 BELLOSSOM	Planta	Evolución Gloom
183 MARILL	Agua	Archi7
184 AZUMARILL	Agua	Evolución Marill
185 SUDOWOODO	Roca	???
186 POLITOED	Agua	Evolución Poliwhirl
187 HOPPIP	Planta-Volador	Archi7
188 SKIPLOOM	Planta-Volador	Evolución Hoppip
189 JUMPLUFF	Planta-Volador	Evolución Skiploom
190 AIPOM	Normal	???
191 SUNKERN	Planta	???
192 SUNFLORA	Planta	???
193 YANMA	Bicho-Volador	Archi7

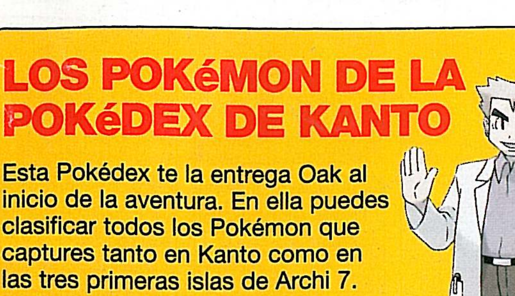
2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM AND, ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo.

GUÍA DE COLORES: ROJO • VERDE • RUBÍ • ZAFIRO • COLOSEUM •

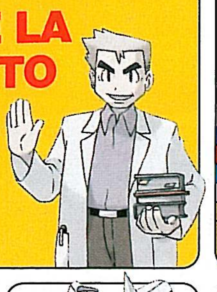
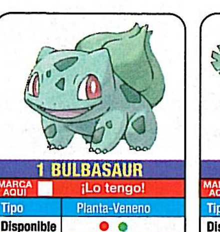
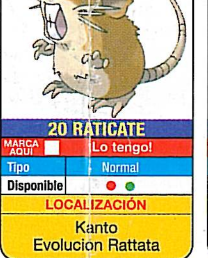
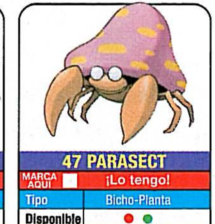
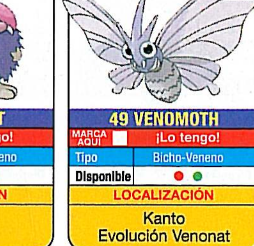
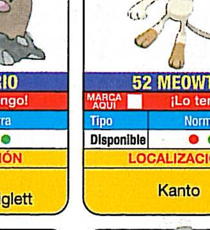
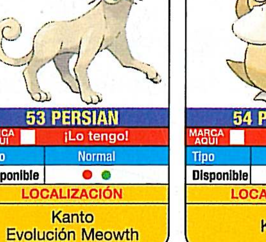
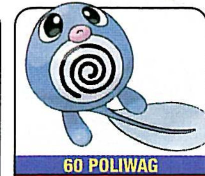
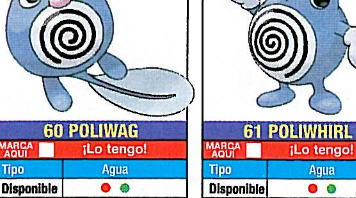
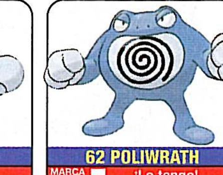
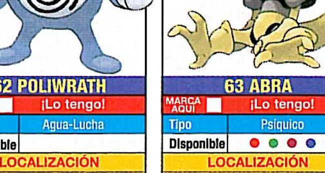
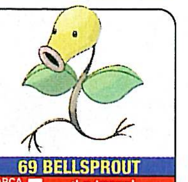
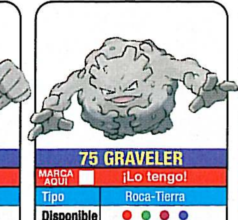
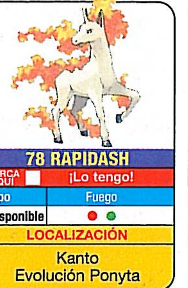
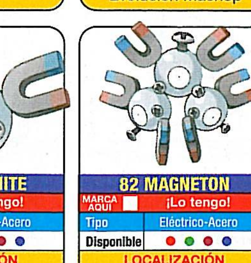
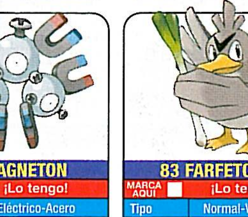

POKéMON
TM
The Pokémon Company
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
98 KRABBY
Agua
Kanto
99 KINGLER
Agua
Kanto Evolución Krabby
100 VOLTORB
Eléctrico
Kanto
101 ELECTRODE
Eléctrico
Kanto Evolución Voltorb
102 EXEGGCUTE
Planta-Psíquico
Kanto
103 EXEGGUTOR
Planta-Psíquico
Evolución Exeggcute
104 CUBONE
Tierra
Kanto
105 MAROWAK
Tierra
Kanto Evolución Cubone
106 HITMONLEE
Lucha
Kanto
107 HITMONCHAN
Lucha
Kanto
108 LICKITUNG
Normal
Kanto
109 KOFFING
Veneno
Kanto
110 WEEZING
Veneno
Kanto Evolución Koffing
111 RHYHORN
Tierra-Roca
Kanto
112 RHYDON
Tierra-Roca
Evolución Rhyhorn
113 CHANSEY
Normal
Kanto
114 TANGELA
Planta
Kanto
115 KANGASKHAN
Normal
Kanto
116 HORSEA
Agua
Kanto
117 SEADRA
Agua
Kanto Evolución Horsea
118 GOLDEEN
Agua
Kanto
119 SEAKING
Agua
Kanto Evolución Goldeen
120 STARYU
Agua
Kanto
121 STARMIE
Agua-Psíquico
Evolución Staryu
122 MR. MIME
Psíquico
Kanto
123 SCYTHER
Bicho-Volador
Kanto
124 JYNX
Hielo-Psíquico
Kanto
125 ELECTABUZZ
Eléctrico
Kanto
126 MAGMAR
Fuego
Kanto
127 PINSIR
Bicho
Kanto
128 TAUROS
Normal
Kanto
129 MAGIKARP
Agua
Kanto
130 GYARADOS
Agua-Volador
Kanto
131 LAPRAS
Agua-Hielo
Kanto
132 DITTO
Normal
Kanto
133 EEVEE
Normal
Kanto
134 VAPOREON
Agua
Evolución Eevee
135 JOLTEON
Eléctrico
Evolución Eevee
136 FLAREON
Fuego
Evolución Eevee
137 PORYGON
Normal
Kanto
138 OMANYTE
Roca-Agua
Kanto
139 OMASTAR
Roca-Agua
Evolución Omanyte
140 KABUTO
Roca-Agua
Kanto
141 KABUTOS
Roca-Agua
Kanto
142 AERODACTYL
Roca-Volador
Kanto
143 SNORLAX
Normal
Kanto
144 ARTICUNO
Hielo-Volador
Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
145 ZAPDOS
Eléctrico-Volador
Central Eléctrica
146 MOLTRES
Fuego-Volador
Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
147 DRATINI
Dragón
Kanto
148 DRAGONAIR
Dragón
Kanto
149 DRAGONITE
Dragón-Volador
Evolución Dragonair
150 MEWTWO
Psíquico
Kanto
151 MEW
???
???
FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDA
Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémo no puede capturarse en estado salvaje (o como en el caso de algún legendario, nadi sabe dónde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.
LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL
Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Tera. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.
152 CHIKORITA
Planta
???
153 BAYLEEF
Planta
???
154 MEGANIUM
Planta
Evolución Bayleef
155 CYNDAQUIL
Fuego
???
156 QUILAVA
Fuego
???
157 TYPHLOSION
Fuego
Evolución Quilava
158 TOTODILE
Agua
???
159 CROCONAW
Agua
???
160 FERALIGATR
Agua
Evolución Croconaw
161 SENTRET
Normal
Archi7
162 FURRET
Normal
Evolución Sentret
163 HOOTHOOT
Normal-Volador
???
164 NOCTOWL
Normal-Volador
???
165 LEDYBA
Bicho-Volador
Archi7
166 LEDIAN
Bicho-Volador
Evolución Ledyba
167 SPINARAK
Bicho-Veneno
Archi7
168 ARIADOS
Bicho-Veneno
Evolución Spinarak
169 CROBAT
Veneno-Volador
Evolución Golbat
170 CHINCHOU
Agua-Eléctrico
???
171 LANTURN
Agua-Eléctrico
Evolución Chinchou
172 PICHU
Eléctrico
Archi7
173 CLEFA
Normal
Archi7
174 IGGLYBUFF
Normal
Archi7
175 TOGEPI
Normal
Archi7
176 TOGETIC
Normal-Volador
Evolución Togepi
177 NATU
Psíquico-Volador
Archi7
178 XATU
Psíquico-Volador
Evolución Natu
179 MAREEP
Eléctrico
???
180 FLAAFFY
Eléctrico
???
181 AMPHAROS
Eléctrico
Evolución Flaafy
182 BELLOSSOM
Planta
Evolución Gloom
183 MARILL
Agua
Archi7
184 AZUMARILL
Agua
Evolución Marill
185 SUDOWOODO
Roca
???
186 POLITOED
Agua
Evolución Poliwhirl
187 HOPPIP
Planta-Volador
Archi7
188 SKIPLOOM
Planta-Volador
Evolución Hoppip
189 JUMPLUFF
Planta-Volador
Evolución Skiploom
190 AIPOM
Normal
???
191 SUNKERN
Planta
???
192 SUNFLORA
Planta
???
193 YANMA
Bicho-Volador
Archi7
© 2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM AND, ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo.
GUÍA DE COLORES: ROJO VERDE RUBÍ ZAFIRO COLOSEUM


LOS POKéMON DE LA POKéDEX DE KANTO
Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que captures tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.
1 BULBASAUR
Tipo Planta-Veneno
Kanto
2 IVYSAUR
Tipo Planta-Veneno
Evolución Bulbasaur
3 VENUSAUR
Tipo Planta-Veneno
Evolución Ivysaur
4 CHARMANDER
Tipo Fuego
Kanto
5 CHARMELEON
Tipo Fuego
Evolución Charmander
6 CHARIZARD
Tipo Fuego-Volador
Evolución Charmeleon
7 SQUIRTLE
Tipo Agua
Kanto
8 WARTORTLE
Tipo Agua
Evolución Squirtle
9 BLASTOISE
Tipo Agua
Evolución Wartortle
10 CATERPIE
Tipo Bicho
Kanto
11 METAPOD
Tipo Bicho
Kanto
Evolución Caterpie
12 BUTTERFREE
Tipo Bicho-Volador
Evolución Metapod
13 WEEDLE
Tipo Bicho-Veneno
Kanto
14 KAKUNA
Tipo Bicho-Veneno
Kanto
Evolución Weedle
15 BEEDRILL
Tipo Bicho-Veneno
Evolución Kakuna
16 PIDGEY
Tipo Normal-Volador
Kanto
17 PIDGEOTTO
Tipo Normal-Volador
Kanto
Evolución Pidgey
18 PIDGEOT
Tipo Normal-Volador
Evolución Pidgeotto
19 RATTATA
Tipo Normal
Kanto
20 RATICATE
Tipo Normal
Kanto
Evolución Rattata
21 SPEAROW
Tipo Normal-Volador
Kanto
22 FEAROW
Tipo Normal-Volador
Kanto
23 EKANS
Tipo Veneno
Kanto
24 ARBOK
Tipo Veneno
Kanto
Evolución Ekans
25 PIKACHU
Tipo Eléctrico
Kanto
26 RAICHU
Tipo Eléctrico
Evolución Pikachu
27 SANDSHREW
Tipo Tierra
Kanto
28 SANDSLASH
Tipo Tierra
Kanto
Evolución Sandshrew
29 NIDORAN ♀
Tipo Veneno
Kanto
30 NIDORINA
Tipo Veneno
Kanto/Evolución Nidoran ♀
31 NIDOQUEEN
Tipo Veneno-Tierra
Evolución Nidorina
32 NIDORAN ♂
Tipo Veneno
Kanto
33 NIDORINO
Tipo Veneno
Kanto Evolución Nidoran ♂
34 NIDOKING
Tipo Veneno-Tierra
Evolución Nidorino
35 CLEFAIRY
Tipo Normal
Kanto
36 CLEFABLE
Tipo Normal
Evolución Clefairy
37 VULPIX
Tipo Fuego
Kanto
38 NINETALES
Tipo Fuego
Evolución Vulpix
39 JIGGLYPUFF
Tipo Normal
Kanto
40 WIGGLYTUFF
Tipo Normal
Evolución Jigglypuff
41 ZUBAT
Tipo Veneno-Volador
Kanto
42 GOLBAT
Tipo Veneno-Volador
Kanto
Evolución Zubat
43 ODDISH
Tipo Planta-Veneno
Kanto
44 GLOOM
Tipo Planta-Veneno
Kanto
Evolución Oddish
45 VILEPLUME
Tipo Planta-Veneno
Evolución Gloom
46 PARAS
Tipo Bicho-Planta
Kanto
47 PARASECT
Tipo Bicho-Planta
Kanto
Evolución Paras
48 VENONAT
Tipo Bicho-Veneno
Kanto
49 VENOMOTH
Tipo Bicho-Veneno
Kanto
Evolución Venonat
50 DIGLETT
Tipo Tierra
Kanto
51 DUGTRIO
Tipo Tierra
Kanto
Evolución Diglett
52 MEOWTH
Tipo Normal
Kanto
53 PERSIAN
Tipo Normal
Kanto
Evolución Meowth
54 PSYDUCK
Tipo Agua
Kanto
55 GOLDUCK
Tipo Agua
Kanto
Evolución Psyduck
56 MANKEY
Tipo Lucha
Kanto
57 PRIMEAPE
Tipo Lucha
Kanto
Evolución Mankey
58 GROWLITHE
Tipo Fuego
Kanto
59 ARCANINE
Tipo Fuego
Evolución Growlithe
60 POLIWAG
Tipo Agua
Kanto
61 POLIWHIRL
Tipo Agua
Kanto
Evolución Poliwag
62 POLIWRATH
Tipo Agua-Lucha
Evolución Poliwhirl
63 ABRA
Tipo Psíquico
Kanto
64 KADABRA
Tipo Psíquico
Kanto
Evolución Abra
65 ALAKAZAM
Tipo Psíquico
Evolución Kadabra
66 MACHOP
Tipo Lucha
Kanto
67 MACHOKE
Tipo Lucha
Kanto
Evolución Machop
68 MACHAMP
Tipo Lucha
Evolución Machoke
69 BELLSPROUT
Tipo Planta-Veneno
Kanto
70 WEEPINBELL
Tipo Planta-Veneno
Kanto
Evolución Bellsprout
71 VICTREEBEL
Tipo Planta-Veneno
Evolución Weepinbell
72 TENTACOOL
Tipo Agua-Veneno
Kanto
73 TENTACRUEL
Tipo Agua-Veneno
Kanto
Evolución Tentacool
74 GEODUDE
Tipo Roca-Tierra
Kanto
75 GRAVELER
Tipo Roca-Tierra
Kanto
Evolución Geodude
76 GOLEM
Tipo Roca-Tierra
Evolución Graveler
77 PONYTA
Tipo Fuego
Kanto
78 RAPIDASH
Tipo Fuego
Kanto
Evolución Ponyta
79 SLOWPOKE
Tipo Agua-Psíquico
Kanto
80 SLOWBRO
Tipo Agua-Psíquico
Kanto
Evolución Slowpoke
81 MAGNEMITE
Tipo Eléctrico-Acero
Kanto
82 MAGNETON
Tipo Eléctrico-Acero
Kanto
Evolución Magnemite
83 FARFETCH'D
Tipo Normal-Volador
Kanto
84 DODUO
Tipo Normal-Volador
Kanto
85 DODRIO
Tipo Normal-Volador
Evolución Doduo
86 SEEL
Tipo Agua
Kanto
87 DEWGONG
Tipo Agua-Hielo
Kanto
Evolución Seel
88 GRIMER
Tipo Veneno
Kanto
89 MUK
Tipo Veneno
Kanto
Evolución Grimer
90 SHELLDER
Tipo Agua
Kanto
91 CLOYSTER
Tipo Agua-Hielo
Evolución Shellder
92 GASTLY
Tipo Fantasma-Veneno
Kanto
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
93 HAUNTER
Tipo Fantasma-Veneno
Kanto
94 GENGAR
Tipo Fantasma-Veneno
Evolución Haunter
95 ONIX
Tipo Roca-Tierra
Kanto
96 DROWZEE
Tipo Psíquico
Kanto
97 HYPNO
Tipo Psíquico
Kanto
Evolución Drowzee

LOS POKéMON DE LA POKéDEX DE KANTO



Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que captures tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.

Each card: MARCA AQUÍ · ¡Lo tengo! · Tipo · Disponible · LOCALIZACIÓN

Pokémon	Tipo	Localización
1 BULBASAUR	Planta-Veneno	Kanto
2 IVYSAUR	Planta-Veneno	Evolución Bulbasaur
3 VENUSAUR	Planta-Veneno	Evolución Ivysaur
4 CHARMANDER	Fuego	Kanto
5 CHARMELEON	Fuego	Evolución Charmander
6 CHARIZARD	Fuego-Volador	Evolución Charmeleon
7 SQUIRTLE	Agua	Kanto
8 WARTORTLE	Agua	Evolución Squirtle
9 BLASTOISE	Agua	Evolución Wartortle
10 CATERPIE	Bicho	Kanto
11 METAPOD	Bicho	Kanto Evolución Caterpie
12 BUTTERFREE	Bicho-Volador	Evolución Metapod
13 WEEDLE	Bicho-Veneno	Kanto
14 KAKUNA	Bicho-Veneno	Kanto Evolución Weedle
15 BEEDRILL	Bicho-Veneno	Evolución Kakuna
16 PIDGEY	Normal-Volador	Kanto
17 PIDGEOTTO	Normal-Volador	Kanto Evolución Pidgey
18 PIDGEOT	Normal-Volador	Evolución Pidgeotto
19 RATTATA	Normal	Kanto
20 RATICATE	Normal	Kanto Evolución Rattata
21 SPEAROW	Normal-Volador	Kanto
22 FEAROW	Normal-Volador	Kanto
23 EKANS	Veneno	Kanto
24 ARBOK	Veneno	Kanto Evolución Ekans
25 PIKACHU	Eléctrico	Kanto
26 RAICHU	Eléctrico	Evolución Pikachu
27 SANDSHREW	Tierra	Kanto
28 SANDSLASH	Tierra	Kanto Evolución Sandshrew
29 NIDORAN ♀	Veneno	Kanto
30 NIDORINA	Veneno	Kanto/Evolución Nidoran ♀
31 NIDOQUEEN	Veneno-Tierra	Evolución Nidorina
32 NIDORAN ♂	Veneno	Kanto
33 NIDORINO	Veneno	Kanto Evolución Nidoran ♂
34 NIDOKING	Veneno-Tierra	Evolución Nidorino
35 CLEFAIRY	Normal	Kanto
36 CLEFABLE	Normal	Evolución Clefairy
37 VULPIX	Fuego	Kanto
38 NINETALES	Fuego	Evolución Vulpix
39 JIGGLYPUFF	Normal	Kanto
40 WIGGLYTUFF	Normal	Evolución Jigglypuff
41 ZUBAT	Veneno-Volador	Kanto
42 GOLBAT	Veneno-Volador	Kanto Evolución Zubat
43 ODDISH	Planta-Veneno	Kanto
44 GLOOM	Planta-Veneno	Kanto Evolución Oddish
45 VILEPLUME	Planta-Veneno	Evolución Gloom
46 PARAS	Bicho-Planta	Kanto
47 PARASECT	Bicho-Planta	Kanto Evolución Paras
48 VENONAT	Bicho-Veneno	Kanto
49 VENOMOTH	Bicho-Veneno	Kanto Evolución Venonat
50 DIGLETT	Tierra	Kanto
51 DUGTRIO	Tierra	Kanto Evolución Diglett
52 MEOWTH	Normal	Kanto
53 PERSIAN	Normal	Kanto Evolución Meowth
54 PSYDUCK	Agua	Kanto
55 GOLDUCK	Agua	Kanto Evolución Psyduck
56 MANKEY	Lucha	Kanto
57 PRIMEAPE	Lucha	Kanto Evolución Mankey
58 GROWLITHE	Fuego	Kanto
59 ARCANINE	Fuego	Evolución Growlithe
60 POLIWAG	Agua	Kanto
61 POLIWHIRL	Agua	Kanto Evolución Poliwag
62 POLIWRATH	Agua-Lucha	Evolución Poliwhirl
63 ABRA	Psíquico	Kanto
64 KADABRA	Psíquico	Kanto Evolución Abra
65 ALAKAZAM	Psíquico	Evolución Kadabra
66 MACHOP	Lucha	Kanto
67 MACHOKE	Lucha	Kanto Evolución Machop
68 MACHAMP	Lucha	Evolución Machoke
69 BELLSPROUT	Planta-Veneno	Kanto
70 WEEPINBELL	Planta-Veneno	Kanto Evolución Bellsprout
71 VICTREEBEL	Planta-Veneno	Evolución Weepinbell
72 TENTACOOL	Agua-Veneno	Kanto
73 TENTACRUEL	Agua-Veneno	Kanto Evolución Tentacool
74 GEODUDE	Roca-Tierra	Kanto
75 GRAVELER	Roca-Tierra	Kanto Evolución Geodude
76 GOLEM	Roca-Tierra	Evolución Graveler
77 PONYTA	Fuego	Kanto
78 RAPIDASH	Fuego	Kanto Evolución Ponyta
79 SLOWPOKE	Agua-Psíquico	Kanto
80 SLOWBRO	Agua-Psíquico	Kanto Evolución Slowpoke
81 MAGNEMITE	Eléctrico-Acero	Kanto
82 MAGNETON	Eléctrico-Acero	Kanto Evolución Magnemite
83 FARFETCH'D	Normal-Volador	Kanto
84 DODUO	Normal-Volador	Kanto
85 DODRIO	Normal-Volador	Evolución Doduo
86 SEEL	Agua	Kanto
87 DEWGONG	Agua-Hielo	Kanto Evolución Seel
88 GRIMER	Veneno	Kanto
89 MUK	Veneno	Kanto Evolución Grimer
90 SHELLDER	Agua	Kanto
91 CLOYSTER	Agua-Hielo	Evolución Shellder
92 GASTLY	Fantasma-Veneno	Kanto
93 HAUNTER	Fantasma-Veneno	Kanto
94 GENGAR	Fantasma-Veneno	Evolución Haunter
95 ONIX	Roca-Tierra	Kanto
96 DROWZEE	Psíquico	Kanto
97 HYPNO	Psíquico	Kanto Evolución Drowzee



POKéMON™

The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Nintendo pokemon.nintendo.es

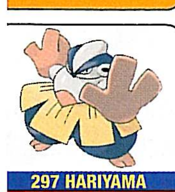












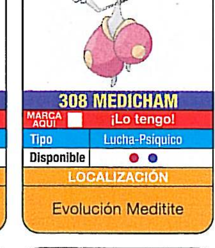








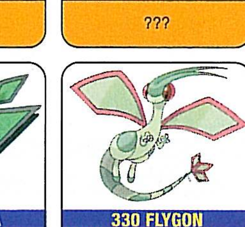


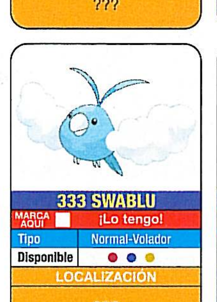









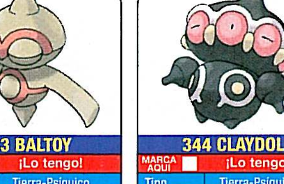


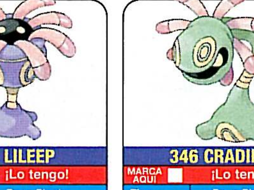


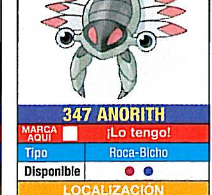
















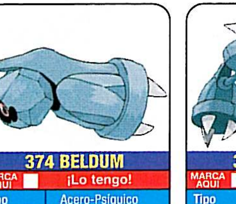










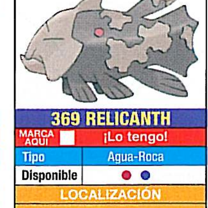








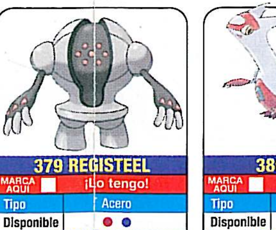
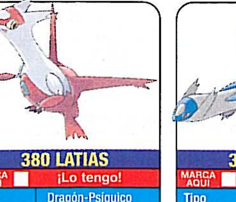






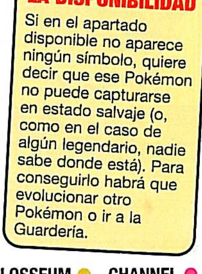










Pokémon	MARCA AQUÍ	Tipo	Disponible	LOCALIZACIÓN
289 SLAKING	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Vigoroth
290 NINCADA	¡Lo tengo!	Bicho-Tierra		???
291 NINJASK	¡Lo tengo!	Bicho-Volador		Evolución Nincada
292 SHEDINJA	¡Lo tengo!	Bicho-Fantasma		Evolución Nincada
293 WHISMUR	¡Lo tengo!	Normal		???
294 LOUDRED	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Whismur
295 EXPLOUD	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Loudred
296 MAKUHITA	¡Lo tengo!	Lucha		???
297 HARIYAMA	¡Lo tengo!	Lucha		Evolución Makuhita
298 AZURILL	¡Lo tengo!	Normal		???
299 NOSEPASS	¡Lo tengo!	Roca		???
300 SKITTY	¡Lo tengo!	Normal		???
301 DELCATTY	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Skitty
302 SABLEYE	¡Lo tengo!	Siniestro-Fantasma		???
303 MAWILE	¡Lo tengo!	Acero		???
304 ARON	¡Lo tengo!	Acero-Roca		???
305 LAIRON	¡Lo tengo!	Acero-Roca		Evolución Aron
306 AGGRON	¡Lo tengo!	Acero-Roca		Evolución Lairon
307 MEDITITE	¡Lo tengo!	Lucha-Psíquico		???
308 MEDICHAM	¡Lo tengo!	Lucha-Psíquico		Evolución Meditite
309 ELECTRIKE	¡Lo tengo!	Eléctrico		???
310 MANECTRIC	¡Lo tengo!	Eléctrico		Evolución Electrike
311 PLUSLE	¡Lo tengo!	Eléctrico		???
312 MINUN	¡Lo tengo!	Eléctrico		???
313 VOLBEAT	¡Lo tengo!	Bicho		???
314 ILLUMISE	¡Lo tengo!	Bicho		???
315 ROSELIA	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		???
316 GULPIN	¡Lo tengo!	Veneno		???
317 SWALOT	¡Lo tengo!	Veneno		Evolución Gulpin
318 CARVANHA	¡Lo tengo!	Agua-Siniestro		???
319 SHARPEDO	¡Lo tengo!	Agua-Siniestro		Evolución Carvanha
320 WAILMER	¡Lo tengo!	Agua		???
321 WAILORD	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Wailmer
322 NUMEL	¡Lo tengo!	Fuego-Tierra		???
323 CAMERUPT	¡Lo tengo!	Fuego-Tierra		Evolución Numel
324 TORKOAL	¡Lo tengo!	Fuego		???
325 SPOINK	¡Lo tengo!	Psíquico		???
326 GRUMPIG	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Spoink
327 SPINDA	¡Lo tengo!	Normal		???
328 TRAPINCH	¡Lo tengo!	Tierra		???
329 VIBRAVA	¡Lo tengo!	Tierra-Dragón		Evolución Trapinch
330 FLYGON	¡Lo tengo!	Tierra-Dragón		Evolución Vibrava
331 CACNEA	¡Lo tengo!	Planta		???
332 CACTURNE	¡Lo tengo!	Planta-Siniestro		Evolución Cacnea
333 SWABLU	¡Lo tengo!	Normal-Volador		???
334 ALTARIA	¡Lo tengo!	Dragón-Volador		Evolución Swablu
335 ZANGOOSE	¡Lo tengo!	Normal		???
336 SEVIPER	¡Lo tengo!	Veneno		???
337 LUNATONE	¡Lo tengo!	Roca-Psíquico		???
338 SOLROCK	¡Lo tengo!	Roca-Psíquico		???
339 BARBOACH	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		???
340 WHISCASH	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		Evolución Barboach
341 CORPHISH	¡Lo tengo!	Agua		???
342 CRAWDAUNT	¡Lo tengo!	Agua-Siniestro		Evolución Corphish
343 BALTOY	¡Lo tengo!	Tierra-Psíquico		???
344 CLAYDOL	¡Lo tengo!	Tierra-Psíquico		Evolución Baltoy
345 LILEEP	¡Lo tengo!	Roca-Planta		???
346 CRADILY	¡Lo tengo!	Roca-Planta		Evolución Lileep
347 ANORITH	¡Lo tengo!	Roca-Bicho		???
348 ARMALDO	¡Lo tengo!	Roca-Bicho		Evolución Anorith
349 FEEBAS	¡Lo tengo!	Agua		???
350 MILOTIC	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Feebas
351 CASTFORM	¡Lo tengo!	Normal		???
352 KECLEON	¡Lo tengo!	Normal		???
353 SHUPPET	¡Lo tengo!	Fantasma		???
354 BANETTE	¡Lo tengo!	Fantasma		Evolución Shuppet
355 DUSKULL	¡Lo tengo!	Fantasma		???
356 DUSCLOPS	¡Lo tengo!	Fantasma		Evolución Duskull
357 TROPIUS	¡Lo tengo!	Planta-Volador		???
358 CHIMECHO	¡Lo tengo!	Psíquico		???
359 ABSOL	¡Lo tengo!	Siniestro		???
360 WINAUT	¡Lo tengo!	Psíquico		???
361 SNORUNT	¡Lo tengo!	Hielo		???
362 GLALIE	¡Lo tengo!	Hielo		Evolución Snorunt
363 SPHEAL	¡Lo tengo!	Hielo-Agua		???
364 SEALEO	¡Lo tengo!	Hielo-Agua		Evolución Spheal
365 WALREIN	¡Lo tengo!	Hielo-Agua		Evolución Sealeo
366 CLAMPERL	¡Lo tengo!	Agua		???
367 HUNTAIL	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Clamperl
368 GOREBYSS	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Clamperl
369 RELICANTH	¡Lo tengo!	Agua-Roca		???
370 LUVDISC	¡Lo tengo!	Agua		???
371 BAGON	¡Lo tengo!	Dragón		???
372 SHELGON	¡Lo tengo!	Dragón		Evolución Bagon
373 SALAMENCE	¡Lo tengo!	Dragón-Volador		Evolución Shelgon
374 BELDUM	¡Lo tengo!	Acero-Psíquico		???
375 METANG	¡Lo tengo!	Acero-Psíquico		Evolución Beldum
376 METAGROSS	¡Lo tengo!	Acero-Psíquico		Evolución Metang
377 REGIROCK	¡Lo tengo!	Roca		???
378 REGICE	¡Lo tengo!	Hielo		???
379 REGISTEEL	¡Lo tengo!	Acero		???
380 LATIAS	¡Lo tengo!	Dragón-Psíquico		???
381 LATIOS	¡Lo tengo!	Dragón-Psíquico		???
382 KYOGRE	¡Lo tengo!	Agua		???
383 GROUDON	¡Lo tengo!	Tierra		???
384 RAYQUAZA	¡Lo tengo!	Dragón-Volador		???
385 JIRACHI	¡Lo tengo!	Acero-Psíquico		???

FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD

Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o, como en el caso de algún legendario, nadie sabe dónde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.

GUÍA DE COLORES: ROJO ● VERDE ● RUBÍ ● ZAFIRO ● COLOSSEUM ● CHANNEL ●

2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM AND, ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo.

POKéMON™

The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Nintendo pokemon.nintendo.es

Pokémon	Tipo	Localización
289 SLAKING	Normal	Evolución Vigoroth
290 NINCADA	Bicho-Tierra	???
291 NINJASK	Bicho-Volador	Evolución Nincada
292 SHEDINJA	Bicho-Fantasma	Evolución Nincada
293 WHISMUR	Normal	???
294 LOUDRED	Normal	Evolución Whismur
295 EXPLOUD	Normal	Evolución Loudred
296 MAKUHITA	Lucha	???
297 HARIYAMA	Lucha	Evolución Makuhita
298 AZURILL	Normal	???
299 NOSEPASS	Roca	???
300 SKITTY	Normal	???
301 DELCATTY	Normal	Evolución Skitty
302 SABLEYE	Siniestro-Fantasma	???
303 MAWILE	Acero	???
304 ARON	Acero-Roca	???
305 LAIRON	Acero-Roca	Evolución Aron
306 AGGRON	Acero-Roca	Evolución Lairon
307 MEDITITE	Lucha-Psíquico	???
308 MEDICHAM	Lucha-Psíquico	Evolución Meditite
309 ELECTRIKE	Eléctrico	???
310 MANECTRIC	Eléctrico	Evolución Electrike
311 PLUSLE	Eléctrico	???
312 MINUN	Eléctrico	???
313 VOLBEAT	Bicho	???
314 ILLUMISE	Bicho	???
315 ROSELIA	Planta-Veneno	???
316 GULPIN	Veneno	???
317 SWALOT	Veneno	Evolución Gulpin
318 CARVANHA	Agua-Siniestro	???
319 SHARPEDO	Agua-Siniestro	Evolución Carvanha
320 WAILMER	Agua	???
321 WAILORD	Agua	Evolución Wailmer
322 NUMEL	Fuego-Tierra	???
323 CAMERUPT	Fuego-Tierra	Evolución Numel
324 TORKOAL	Fuego	???
325 SPOINK	Psíquico	???
326 GRUMPIG	Psíquico	Evolución Spoink
327 SPINDA	Normal	???
328 TRAPINCH	Tierra	???
329 VIBRAVA	Tierra-Dragón	Evolución Trapinch
330 FLYGON	Tierra-Dragón	Evolución Vibrava
331 CACNEA	Planta	???
332 CACTURNE	Planta-Siniestro	Evolución Cacnea
333 SWABLU	Normal-Volador	???
334 ALTARIA	Dragón-Volador	Evolución Swablu
335 ZANGOOSE	Normal	???
336 SEVIPER	Veneno	???
337 LUNATONE	Roca-Psíquico	???
338 SOLROCK	Roca-Psíquico	???
339 BARBOACH	Agua-Tierra	???
340 WHISCASH	Agua-Tierra	Evolución Barboach
341 CORPHISH	Agua	???
342 CRAWDAUNT	Agua-Siniestro	Evolución Corphish
343 BALTOY	Tierra-Psíquico	???
344 CLAYDOL	Tierra-Psíquico	Evolución Baltoy
345 LILEEP	Roca-Planta	???
346 CRADILY	Roca-Planta	Evolución Lileep
347 ANORITH	Roca-Bicho	???
348 ARMALDO	Roca-Bicho	Evolución Anorith
349 FEEBAS	Agua	???
350 MILOTIC	Agua	Evolución Feebas
351 CASTFORM	Normal	???
352 KECLEON	Normal	???
353 SHUPPET	Fantasma	???
354 BANETTE	Fantasma	Evolución Shuppet
355 DUSKULL	Fantasma	???
356 DUSCLOPS	Fantasma	Evolución Duskull
357 TROPIUS	Planta-Volador	???
358 CHIMECHO	Psíquico	???
359 ABSOL	Siniestro	???
360 WINAUT	Psíquico	???
361 SNORUNT	Hielo	???
362 GLALIE	Hielo	Evolución Snorunt
363 SPHEAL	Hielo-Agua	???
364 SEALEO	Hielo-Agua	Evolución Spheal
365 WALREIN	Hielo-Agua	Evolución Sealeo
366 CLAMPERL	Agua	???
367 HUNTAIL	Agua	Evolución Clamperl
368 GOREBYSS	Agua	Evolución Clamperl
369 RELICANTH	Agua-Roca	???
370 LUVDISC	Agua	???
371 BAGON	Dragón	???
372 SHELGON	Dragón	Evolución Bagon
373 SALAMENCE	Dragón-Volador	Evolución Shelgon
374 BELDUM	Acero-Psíquico	???
375 METANG	Acero-Psíquico	Evolución Beldum
376 METAGROSS	Acero-Psíquico	Evolución Metang
377 REGIROCK	Roca	???
378 REGICE	Hielo	???
379 REGISTEEL	Acero	???
380 LATIAS	Dragón-Psíquico	???
381 LATIOS	Dragón-Psíquico	???
382 KYOGRE	Agua	???
383 GROUDON	Tierra	???
384 RAYQUAZA	Dragón-Psíquico	???
385 JIRACHI	Acero-Psíquico	???

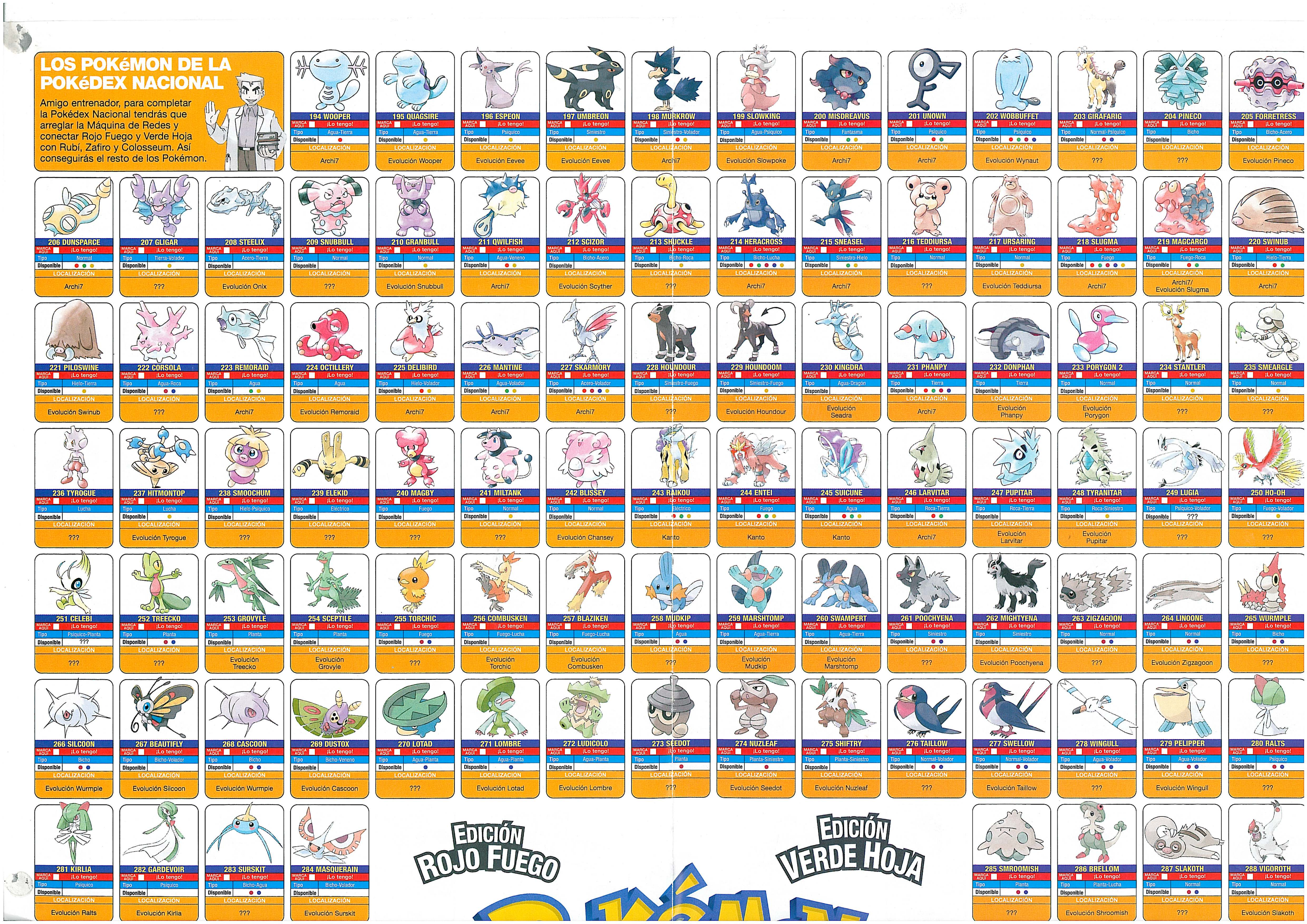
(Cada ficha: MARCA AQUI ☐ ¡Lo tengo! — Tipo — Disponible — LOCALIZACIÓN)

FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD

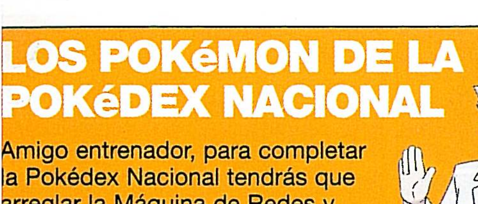
Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o, como en el caso de algún legendario, nadie sabe donde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.

GUÍA DE COLORES: ROJO ● VERDE ● RUBÍ ● ZAFIRO ● COLOSSEUM ● CHANNEL ●

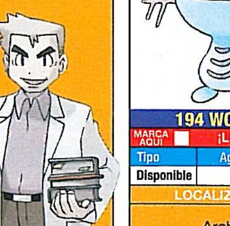
© 2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM AND, ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo.


LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL
Amigo entrenador, para completar la Pokédex Nacional tendrás que arreglar la Máquina de Redes y conectar Rojo Fuego y Verde Hoja con Rubí, Zafiro y Colosseum. Así conseguirás el resto de los Pokémon.
194 WOOPER
Tipo Agua-Tierra
Archi7
195 QUAGSIRE
Tipo Agua-Tierra
Evolución Wooper
196 ESPEON
Tipo Psíquico
Evolución Eevee
197 UMBREON
Tipo Siniestro
Evolución Eevee
198 MURKROW
Tipo Siniestro-Volador
Archi7
199 SLOWKING
Tipo Agua-Psíquico
Evolución Slowpoke
200 MISDREAVUS
Tipo Fantasma
Archi7
201 UNOWN
Tipo Psíquico
Archi7
202 WOBBUFFET
Tipo Psíquico
Evolución Wynaut
203 GIRAFARIG
Tipo Normal-Psíquico
???
204 PINECO
Tipo Bicho
???
205 FORRETRESS
Tipo Bicho-Acero
Evolución Pineco
206 DUNSPARCE
Tipo Normal
Archi7
207 GLIGAR
Tipo Tierra-Volador
???
208 STEELIX
Tipo Acero-Tierra
Evolución Onix
209 SNUBBULL
Tipo Normal
???
210 GRANBULL
Tipo Normal
Evolución Snubbull
211 QWILFISH
Tipo Agua-Veneno
Archi7
212 SCIZOR
Tipo Bicho-Acero
Evolución Scyther
213 SHUCKLE
Tipo Bicho-Roca
???
214 HERACROSS
Tipo Bicho-Lucha
Archi7
215 SNEASEL
Tipo Siniestro-Hielo
Archi7
216 TEDDIURSA
Tipo Normal
???
217 URSARING
Tipo Normal
Evolución Teddiursa
218 SLUGMA
Tipo Fuego
Archi7
219 MAGCARGO
Tipo Fuego-Roca
Archi7/ Evolución Slugma
220 SWINUB
Tipo Hielo-Tierra
Archi7
221 PILOSWINE
Tipo Hielo-Tierra
Evolución Swinub
222 CORSOLA
Tipo Agua-Roca
???
223 REMORAID
Tipo Agua
Archi7
224 OCTILLERY
Tipo Agua
Evolución Remoraid
225 DELIBIRD
Tipo Hielo-Volador
Archi7
226 MANTINE
Tipo Agua-Volador
Archi7
227 SKARMORY
Tipo Acero-Volador
Archi7
228 HOUNDOUR
Tipo Siniestro-Fuego
???
229 HOUNDOOM
Tipo Siniestro-Fuego
Evolución Houndour
230 KINGDRA
Tipo Agua-Dragón
Evolución Seadra
231 PHANPY
Tipo Tierra
Archi7
232 DONPHAN
Tipo Tierra
Evolución Phanpy
233 PORYGON 2
Tipo Normal
Evolución Porygon
234 STANTLER
Tipo Normal
???
235 SMEARGLE
Tipo Normal
???
236 TYROGUE
Tipo Lucha
???
237 HITMONTOP
Tipo Lucha
Evolución Tyrogue
238 SMOOCHUM
Tipo Hielo-Psíquico
???
239 ELEKID
Tipo Eléctrico
???
240 MAGBY
Tipo Fuego
???
241 MILTANK
Tipo Normal
???
242 BLISSEY
Tipo Normal
Evolución Chansey
243 RAIKOU
Tipo Eléctrico
Kanto
244 ENTEI
Tipo Fuego
Kanto
245 SUICUNE
Tipo Agua
Kanto
246 LARVITAR
Tipo Roca-Tierra
Archi7
247 PUPITAR
Tipo Roca-Tierra
Evolución Larvitar
248 TYRANITAR
Tipo Roca-Siniestro
Evolución Pupitar
249 LUGIA
Tipo Psíquico-Volador
Disponible ???
???
250 HO-OH
Tipo Fuego-Volador
???
251 CELEBI
Tipo Psíquico-Planta
Disponible ???
???
252 TREECKO
Tipo Planta
???
253 GROVYLE
Tipo Planta
Evolución Treecko
254 SCEPTILE
Tipo Planta
Evolución Grovyle
255 TORCHIC
Tipo Fuego
???
256 COMBUSKEN
Tipo Fuego-Lucha
Evolución Torchic
257 BLAZIKEN
Tipo Fuego-Lucha
Evolución Combusken
258 MUDKIP
Tipo Agua
???
259 MARSHTOMP
Tipo Agua-Tierra
Evolución Mudkip
260 SWAMPERT
Tipo Agua-Tierra
Evolución Marshtomp
261 POOCHYENA
Tipo Siniestro
???
262 MIGHTYENA
Tipo Siniestro
Evolución Poochyena
263 ZIGZAGOON
Tipo Normal
???
264 LINOONE
Tipo Normal
Evolución Zigzagoon
265 WURMPLE
Tipo Bicho
???
266 SILCOON
Tipo Bicho
Evolución Wurmple
267 BEAUTIFLY
Tipo Bicho-Volador
Evolución Silcoon
268 CASCOON
Tipo Bicho
Evolución Wurmple
269 DUSTOX
Tipo Bicho-Veneno
Evolución Cascoon
270 LOTAD
Tipo Agua-Planta
???
271 LOMBRE
Tipo Agua-Planta
Evolución Lotad
272 LUDICOLO
Tipo Agua-Planta
Evolución Lombre
273 SEEDOT
Tipo Planta
???
274 NUZLEAF
Tipo Planta-Siniestro
Evolución Seedot
275 SHIFTRY
Tipo Planta-Siniestro
Evolución Nuzleaf
276 TAILLOW
Tipo Normal-Volador
???
277 SWELLOW
Tipo Normal-Volador
Evolución Taillow
278 WINGULL
Tipo Agua-Volador
???
279 PELIPPER
Tipo Agua-Volador
Evolución Wingull
280 RALTS
Tipo Psíquico
???
281 KIRLIA
Tipo Psíquico
Evolución Ralts
282 GARDEVOIR
Tipo Psíquico
Evolución Kirlia
283 SURSKIT
Tipo Bicho-Agua
???
284 MASQUERAIN
Tipo Bicho-Volador
Evolución Surskit
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
285 SMROOMISH
Tipo Planta
???
286 BRELOOM
Tipo Planta-Lucha
Evolución Shroomish
287 SLAKOTH
Tipo Normal
???
288 VIGOROTH
Tipo Normal
Evolución Slakoth

LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL



Amigo entrenador, para completar la Pokédex Nacional tendrás que arreglar la Máquina de Redes y conectar Rojo Fuego y Verde Hoja con Rubí, Zafiro y Colosseum. Así conseguirás el resto de los Pokémon.





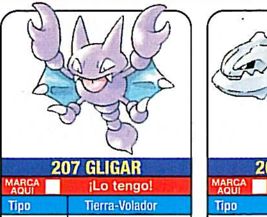




















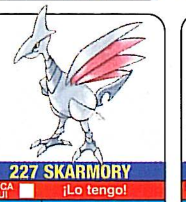




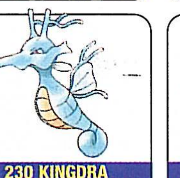




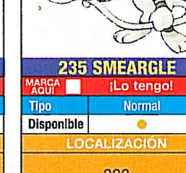


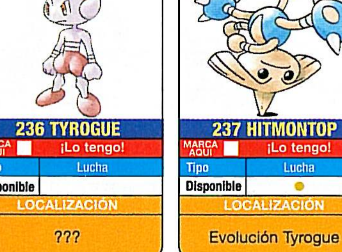






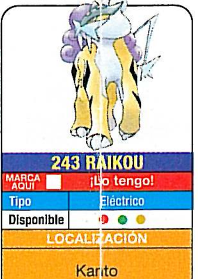


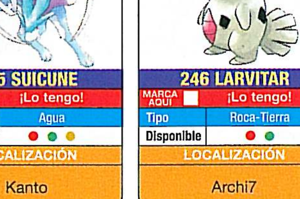
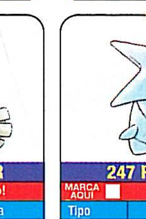






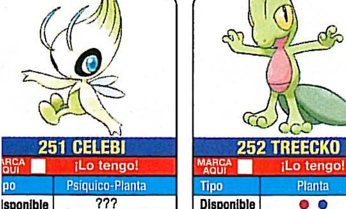




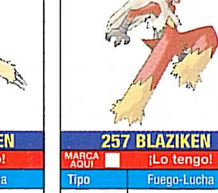










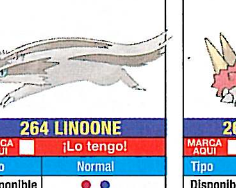


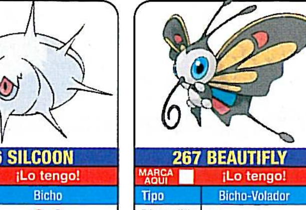



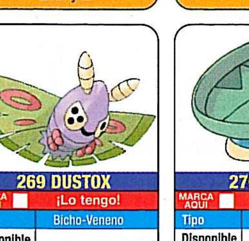


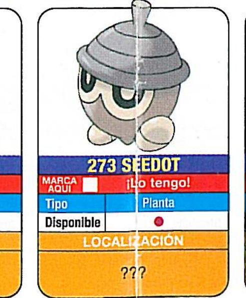


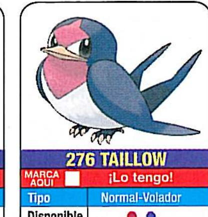
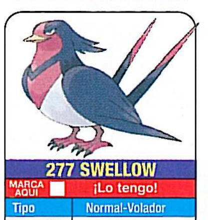




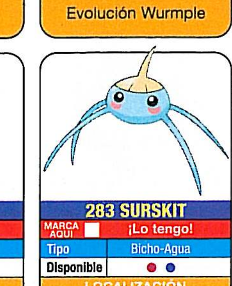
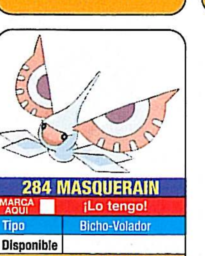




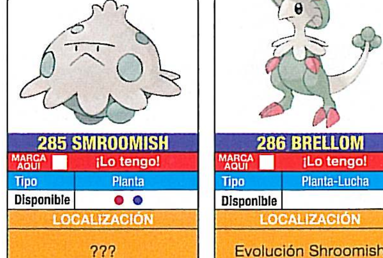


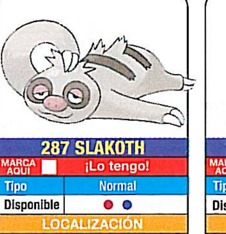



Pokémon	MARCA AQUÍ	Tipo	Disponible	LOCALIZACIÓN
194 WOOPER	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		Archi7
195 QUAGSIRE	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		Evolución Wooper
196 ESPEON	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Eevee
197 UMBREON	¡Lo tengo!	Siniestro		Evolución Eevee
198 MURKROW	¡Lo tengo!	Siniestro-Volador		Archi7
199 SLOWKING	¡Lo tengo!	Agua-Psíquico		Evolución Slowpoke
200 MISDREAVUS	¡Lo tengo!	Fantasma		Archi7
201 UNOWN	¡Lo tengo!	Psíquico		Archi7
202 WOBBUFFET	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Wynaut
203 GIRAFARIG	¡Lo tengo!	Normal-Psíquico		???
204 PINECO	¡Lo tengo!	Bicho		???
205 FORRETRESS	¡Lo tengo!	Bicho-Acero		Evolución Pineco
206 DUNSPARCE	¡Lo tengo!	Normal		Archi7
207 GLIGAR	¡Lo tengo!	Tierra-Volador		???
208 STEELIX	¡Lo tengo!	Acero-Tierra		Evolución Onix
209 SNUBBULL	¡Lo tengo!	Normal		???
210 GRANBULL	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Snubbull
211 QWILFISH	¡Lo tengo!	Agua-Veneno		Archi7
212 SCIZOR	¡Lo tengo!	Bicho-Acero		Evolución Scyther
213 SHUCKLE	¡Lo tengo!	Bicho-Roca		???
214 HERACROSS	¡Lo tengo!	Bicho-Lucha		Archi7
215 SNEASEL	¡Lo tengo!	Siniestro-Hielo		Archi7
216 TEDDIURSA	¡Lo tengo!	Normal		???
217 URSARING	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Teddiursa
218 SLUGMA	¡Lo tengo!	Fuego		Archi7
219 MAGCARGO	¡Lo tengo!	Fuego-Roca		Archi7/ Evolución Slugma
220 SWINUB	¡Lo tengo!	Hielo-Tierra		Archi7
221 PILOSWINE	¡Lo tengo!	Hielo-Tierra		Evolución Swinub
222 CORSOLA	¡Lo tengo!	Agua-Roca		???
223 REMORAID	¡Lo tengo!	Agua		Archi7
224 OCTILLERY	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Remoraid
225 DELIBIRD	¡Lo tengo!	Hielo-Volador		Archi7
226 MANTINE	¡Lo tengo!	Agua-Volador		Archi7
227 SKARMORY	¡Lo tengo!	Acero-Volador		Archi7
228 HOUNDOUR	¡Lo tengo!	Siniestro-Fuego		???
229 HOUNDOOM	¡Lo tengo!	Siniestro-Fuego		Evolución Houndour
230 KINGDRA	¡Lo tengo!	Agua-Dragón		Evolución Seadra
231 PHANPY	¡Lo tengo!	Tierra		Archi7
232 DONPHAN	¡Lo tengo!	Tierra		Evolución Phanpy
233 PORYGON 2	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Porygon
234 STANTLER	¡Lo tengo!	Normal		???
235 SMEARGLE	¡Lo tengo!	Normal		???
236 TYROGUE	¡Lo tengo!	Lucha		???
237 HITMONTOP	¡Lo tengo!	Lucha		Evolución Tyrogue
238 SMOOCHUM	¡Lo tengo!	Hielo-Psíquico		???
239 ELEKID	¡Lo tengo!	Eléctrico		???
240 MAGBY	¡Lo tengo!	Fuego		???
241 MILTANK	¡Lo tengo!	Normal		???
242 BLISSEY	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Chansey
243 RAIKOU	¡Lo tengo!	Eléctrico		Kanto
244 ENTEI	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto
245 SUICUNE	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
246 LARVITAR	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Archi7
247 PUPITAR	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Evolución Larvitar
248 TYRANITAR	¡Lo tengo!	Roca-Siniestro		Evolución Pupitar
249 LUGIA	¡Lo tengo!	Psíquico-Volador	???	???
250 HO-OH	¡Lo tengo!	Fuego-Volador		???
251 CELEBI	¡Lo tengo!	Psíquico-Planta	???	???
252 TREECKO	¡Lo tengo!	Planta		???
253 GROVYLE	¡Lo tengo!	Planta		Evolución Treecko
254 SCEPTILE	¡Lo tengo!	Planta		Evolución Grovyle
255 TORCHIC	¡Lo tengo!	Fuego		???
256 COMBUSKEN	¡Lo tengo!	Fuego-Lucha		Evolución Torchic
257 BLAZIKEN	¡Lo tengo!	Fuego-Lucha		Evolución Combusken
258 MUDKIP	¡Lo tengo!	Agua		???
259 MARSHTOMP	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		Evolución Mudkip
260 SWAMPERT	¡Lo tengo!	Agua-Tierra		Evolución Marshtomp
261 POOCHYENA	¡Lo tengo!	Siniestro		???
262 MIGHTYENA	¡Lo tengo!	Siniestro		Evolución Poochyena
263 ZIGZAGOON	¡Lo tengo!	Normal		???
264 LINOONE	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Zigzagoon
265 WURMPLE	¡Lo tengo!	Bicho		???
266 SILCOON	¡Lo tengo!	Bicho		Evolución Wurmple
267 BEAUTIFLY	¡Lo tengo!	Bicho-Volador		Evolución Silcoon
268 CASCOON	¡Lo tengo!	Bicho		Evolución Wurmple
269 DUSTOX	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Evolución Cascoon
270 LOTAD	¡Lo tengo!	Agua-Planta		???
271 LOMBRE	¡Lo tengo!	Agua-Planta		Evolución Lotad
272 LUDICOLO	¡Lo tengo!	Agua-Planta		Evolución Lombre
273 SEEDOT	¡Lo tengo!	Planta		???
274 NUZLEAF	¡Lo tengo!	Planta-Siniestro		Evolución Seedot
275 SHIFTRY	¡Lo tengo!	Planta-Siniestro		Evolución Nuzleaf
276 TAILLOW	¡Lo tengo!	Normal-Volador		???
277 SWELLOW	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Evolución Taillow
278 WINGULL	¡Lo tengo!	Agua-Volador		???
279 PELIPPER	¡Lo tengo!	Agua-Volador		Evolución Wingull
280 RALTS	¡Lo tengo!	Psíquico		???
281 KIRLIA	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Ralts
282 GARDEVOIR	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Kirlia
283 SURSKIT	¡Lo tengo!	Bicho-Agua		???
284 MASQUERAIN	¡Lo tengo!	Bicho-Volador		Evolución Surskit
285 SMROOMISH	¡Lo tengo!	Planta		???
286 BRELLOM	¡Lo tengo!	Planta-Lucha		Evolución Shroomish
287 SLAKOTH	¡Lo tengo!	Normal		???
288 VIGOROTH	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Slakoth







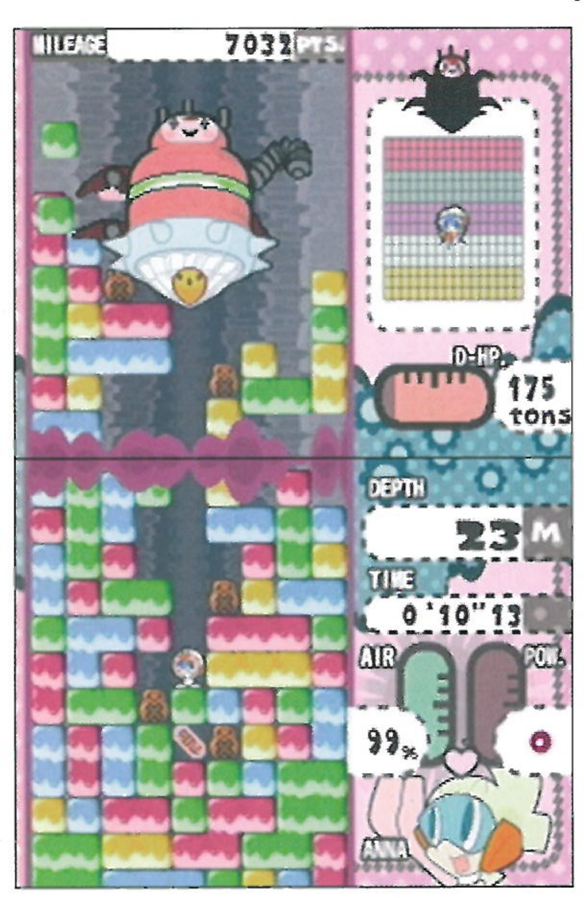



¡Únete al club de los barreneros!

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

MR. DRILLER

El reto de este puzzle es tan simple como divertido: excavar el planeta a toda mecha.



Todo el juego se desarrolla en la pantalla táctil. "Punteando" en cada bloque debes abrir camino a nuestro protagonista.



Ojo al excavar. Si dejas los bloques en el aire se te caerán encima. Además, hay que estar al loro del nivel de oxígeno.

Mr. Driller» es una pócima explosiva que **mezcla puzzle y acción a partes iguales.** Sus protagonistas, Susumu y sus amigos, son barreneros de profesión, es decir, que se dedican a hacer agujeros allí donde pillan. Si les ayudas, vas a pasar un rato de lo más divertido. ¿Te bajas a la mina?

Tres, dos, uno... ¡a excavar!

El **desarrollo del juego es frenético. Consiste literalmente en excavar** como un poseso antes de quedarte sin oxígeno. Eso significa coger el puntero y "pinchar" los bloques que los protas deben destruir en la pantalla táctil. Al bajar debes tener cuidado con los "piedros" que quedan arriba, y también tienes que intentar recoger las cápsulas de oxígeno. Si además haces coincidir varios bloques tipo Tetris, entonces conseguirás que se autodestruyan.

Esto en el modo normal, pero además hay un modo Pressure, donde hay que avanzar a la vez que disparamos a la pantalla superior para acabar con la barrena que nos persigue; y un modo Dristone, que va de recoger piedras para alterar los niveles de oxígeno y los colores de los bloques. Además, si **os juntáis cuatro podéis echar una carrerita** que va a hacer saltar chispas.

Para darle más acción a la parte puzzle del juego, **los escenarios están repletos de ítems** y además hay una tienda en la que hacerte con unos buenos artilugios para mejorar nuestras capacidades como mineros.

En fin, esto es todo. Un juego con personajes carismáticos, diferentes modos, ítems... parece muy variado, pero la verdad es que todo se resume en **excavar a toda pastilla.** Eso sí, acaba siendo de lo más divertido que hemos hecho.

¡APÚNTATE A SER MINERO!

EN «MR.DRILLER» ESTÁN LOS PERSONAJES MÁS MOLONES. Para darle más interés a la parte de competición, contamos con 6 personajes, cada uno con su historia y con unas habilidades diferentes para excavar el planeta.



Puchi es el perro de Susumu, y también un barrenero nato.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-5**
- Datos: **4 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **6 PERSONAJES**
- Funciones DS:



- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Simplones y coloridos, lo correcto para un puzzle.

SONIDO 83
Melodías normalitas y efectos muy estresantes. ¡A excavar!

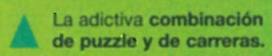
JUGABILIDAD 87
Tardas en pillarle el punto, pero después no puedes dejarlo.

DURACIÓN 85
Varios modos individuales y un multi realmente completo.

TOTAL 85



▲ La adictiva **combinación de puzzle y de carreras.**



▼ Que te aburras de excavar y excavar.

VALORACIÓN

Un puzzle tan simple como adictivo, que aprovecha a tope la pantalla táctil. Puede ser uno de los primeros descubrimientos para tu nueva DS.

¡Juega con tus Sims a doble pantalla!

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS PRIMEROS JUEGOS

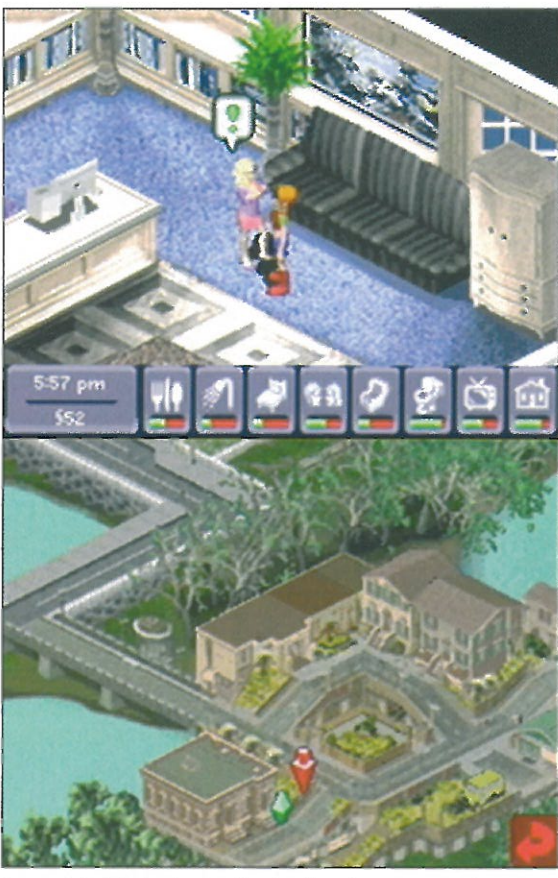
LOS URBZ

Los Sims también están preparados para hacer muchos amigos en DS. ¿Te apetece conocer gente en esta ciudad?





Mientras en la pantalla de arriba mueves a tu personaje, en la táctil puedes comprar y vender con el puntero.



La pantalla inferior te permite visualizar tu mapa cuando quieras, sin interferir en lo que le sucede a tu personaje arriba.

Ha llegado la hora de salir a buscarse la vida. ¡Y qué mejor sitio que la DS! Los Sims estrenan consola con ganas de comerse las calles. Créate un personaje, vístele, define su personalidad y prepárate porque esto sólo acaba de empezar.

Misiones urbanas

Cuando tengas tu personaje, llega la hora de hacer algo de él en esta vida. Pero lo primero es comer, ir al baño, darte una ducha… **y para eso necesitas dinero... y para ganarlo debes trabajar...** y cuando te canses, necesitas dormir, pero para ello necesitas una cama y… el cuento de nunca acabar. Y es que los Urbz simulan la vida tal y como es, a veces divertida, a veces un suplicio. Aunque para evitar la monotonía, esta vez **se han incluido minijuegos que iremos desbloqueando a medida que avancemos.** Además, para lograr el éxito en este Urbz, debes atender mucho más a las misiones que a la simulación del día a día. Y gracias a las misiones interactúas con el resto de personajes y vas conociendo la ciudad. Hasta aquí te recordará a otros Urbz, pero es que te habías olvidado de la pantalla doble. **En la pantalla de abajo tienes todos los menús del juego** (mapa, inventario, popularidad) a un simple vistazo. Además, puedes navegar por los menús con el puntero mientras tu personaje camina por la ciudad. **Algunos minijuegos y todas las conversaciones también se manejan desde la pantalla táctil.** ¡Dan ganas de tocar la ciudad! Pero pese a ello, casi todo el desarrollo ocurre en la pantalla superior. Se echa de menos usar más la pantalla de abajo. Tal vez para la próxima.

MINIJUEGOS SOLO PARA DS

EN ESTA CIUDAD, TRABAJAR ES UN JUEGO DE NIÑOS. Para conseguir dinero, debes trabajar o realizar diversas pruebas cada día. Se trata de adictivos minijuegos, y algo simples, que darán la nota más original en la ciudad.





Tu destreza en los tiros libres es un buen camino para la pasta.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: AVENTURA/COM.
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Datos: 24 OBJETIVOS
- Extras: 8 MINIJUEGOS
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Aceptables, pero no aprovechan las posibilidades de la DS.

SONIDO 84
Música y efectos simpáticos, pero poco variados.

JUGABILIDAD 84
Hablar, comerciar, minijuegos... pero poco uso de la táctil.

DURACIÓN 85
Un buen puñado de misiones, pero se parecen entre ellas.

TOTAL 84

▲ La variedad de personajes, opciones y objetivos.

▼ Hay muchos días que se hacen repetitivos.

VALORACIÓN

Este Urbz tiene los elementos que han hecho de la saga un éxito. Lo que nos da rabia es que no le hayan sacado más partido a la pantalla táctil.



Acarícíame

Háblame



¿Empujarías bolas con pinchos por mí?

¿Expulsarías peces de colores por mí?

¿Harías maullar a los gatos por mí?

Bienvenido al extravagante mundo de Project Rub, de SEGA. Un juego rabiosamente adictivo en el que deberás toquetear, soplar, acariciar y frotar para ganarte el cariño de tu chica. Con 30 pruebas de amor a cual más estrafalaria: desde empujar bolas con pinchos hasta hacer vomitar peces de colores. Emplea todo tu tacto, tu voz y hasta tu aliento para llegar a la culminación del juego.

Project Rub: Contacto con tacto.

Diseñado exclusivamente para Nintendo DS. El único juego que muestra todo el poder de tu consola.



TOUCH ME! DS

CREATED BY SONIC TEAM

www.sega-europe.com



SEGA, the Sega logo, and Project Rub are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA, 2004. All Rights Reserved.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

OK Nintendo Acción

Un RPG para tocar el cielo

BATEN KAITOS

Prepárate para disfrutar del mejor Rol con batallas de cartas, en los escenarios más bonitos jamás creados.

EXCLUSIVO GAMECUBE

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NAMCO
- Desarrollador: MONOLITH SOFWARE
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS
- Tarj. de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1
- Fases: XXXXXX
- Niveles: 5 ISLAS FLOTANTES
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un mundo en peligro, unos cuantos monstruos con ganas de bronca y un chaval con aires de héroe. Ya tienes todos los elementos necesarios para lanzarte a la aventura en un **RPG enorme, con originales batallas de cartas y unos diseños que son obras de arte.**

Un rol muy innovador

Kalas y Xhela, los protas de esta odisea, deben impedir la resurrección de un antiguo espíritu maligno. Con este fin empiezas un largo viaje en el que vas a encontrar los elementos habituales de un RPG: una historia intensa con tramas secundarias, ciudades repletas de gente con la que hablar, complicadas mazmorras llenitas de puzzles y nuevos personajes que se unirán a tu grupo. Y para de contar, porque aquí se acaba lo típico. **Detalles originales los encontrarás a patadas.** La primera sorpresa es que **tú no eres Kalas, sino su espíritu guardián** que le aconseja y guía. La forma de ganar dinero en el juego también tiene su gracia: **debes sacar fotos a los enemigos y luego venderlas.** Pero la característica principal es que **todo el desarrollo se basa en el uso de unas cartas llamadas "magnus"**, que hacen las veces de ítems, armas, armaduras... Es más, en ningún momento vas a coger objetos. En vez de eso, tienes unas cartas en blanco que te sirven para absorber la esencia de las cosas: del fuego, de las plantas, de los alimentos... En los combates por turnos también se utilizan "magnus" y todo debes hacerlo muy rápido, así que no hay un momento de respiro. Las batallas tienen un montón de reglas relacionadas con los números de las cartas y con sus atributos, así que al principio son algo liosas, pero no se tarda en pillarle el truco. Cuando lo consigues, es genial. Terminamos hablando del aspecto técnico: pocas veces vas a ver unos paisajes tan bonitos, con semejante profundidad y **un diseño tan bien trabajado. Totalmente irresistible.**

UN MUNDO DE NUBES

El universo de «Baten Kaitos» está compuesto por cinco grandes continentes que flotan en el aire. Te mueves por ellos sobre mapas en los que aparecen marcadas las localizaciones principales. Pero no te preocupes, no es nada lineal. A menudo te va a tocar volver a sitios que ya habías visitado antes. Puede que incluso llegues a perderte.





En tu mágico viaje vas a visitar preciosos parajes de todo tipo, llenos de color y vida. Una gozada ver las nubes en movimiento.

Las cartas que usas en combate determinan si das un golpe, o lanzas una magia, o te proteges... ¡o sacas una foto al enemigo!

CON MUCHO ARTE

«Baten Kaitos» combina a la perfección el rol más novedoso con unos gráficos y una música que van a dejar huella.

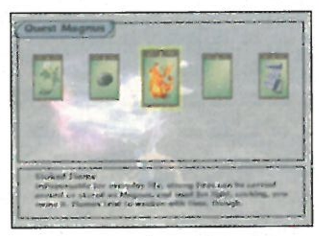
Pon atención a los números de tus cartas. Si logras formar parejas, tríos o escaleras, el ataque será más poderoso. No juntes elementos opuestos como el agua y el fuego.

ATRAPA LA ESENCIA

Aquí no coges objetos, sino que extraes su esencia con unas "magnus" vacías. Algunas cartas evolucionan con el tiempo. La leche, por ejemplo, se hace yogur.



Ahí hay una chimenea, ideal para absorber la esencia del fuego.



¡Hala! ¡Ya tienes una llama! Pero cuidado, que se va apagando.





Aquí también debes recorrer ciudades en busca de pistas. ¡Es todo tan bonito!

Luchar es fundamental para aumentar tu experiencia y avanzar más fácilmente.



En todo momento ves a los enemigos, así que puedes evitarlos. Si te dejan, claro.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97

▲ Los paisajes son auténticas obras de arte, preciosos. Los combates son espectaculares.

▼ No hay mucha variedad de enemigos "pequeños".

SONIDO 98

▲ Pocas veces oirás una banda sonora tan increíble en una consola. ¡Buenísima!

▼ La única pega es que las voces están en inglés.

JUGABILIDAD 94

▲ El sistema de las batallas divierte y la historia es muy larga y absorbente.

▼ Si no eres muy aficionado a los combates por turnos...

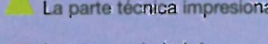
DURACIÓN 94

▲ Muchas horas de juego, gran cantidad de submisiones y más de mil magnus por ganar.

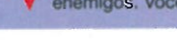
▼ Si no te haces con el sistema de las magnus, desistirás antes de tiempo.

TOTAL 95

▲ Mil detalles de **originalidad.** La parte técnica impresiona.



▼ La poca variedad de enemigos. Voces en inglés.



VALORACIÓN



EL RPG MÁS BONITO DE TU GAMECUBE

Este juego no es sólo unos gráficos inmensos y una banda sonora impactante; además de eso es un pedazo de RPG, que guarda una cantidad de sorpresas totalmente originales que te van a dejar sin habla: desde las peleas con cartas, hasta la forma de ganar dinero o las divertidas submisiones. ¡Maravilloso!

EL RANKING

1. Baten Kaitos
2. Paper Mario
3. Tales of Symphonia

Los tres son chulísimos, guapos y superjugables. «Paper» tiene el encanto de sus personajes, y «Tales» ofrece más acción. Los tres están en un pañuelo, pero nos mola más «Baten Kaitos».

FICHA TÉCNICA



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NAMCO
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4
- Datos: 2 VEHÍCULOS
- Escenarios: 10 MISIONES
- Modos: HISTORIA Y VERSUS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Explosión de acción en GameCube!



STARFOX ASSAULT

El equipo Starfox te propone un viaje repleto de acción y de sorpresas en un juego que te va a dejar sin habla.

El equipo Starfox, un comando de **valientes guerreros curtidos en misiones imposibles,** ya ha resuelto muchos problemas en la galaxia Nintendo. Pero esta vez dejan de lado la cara "aventurera" de su anterior misión espacial (¿recordáis «Starfox Adventures»?, para **combatir a láser limpio o pilotando diferentes vehículos** contra los aparoids. ¿Quieres saber qué te espera ahí fuera? Pues a leer...

Un equipo renovado

Bueno, lo primero es que el equipo cambia. **Peppy cede su Arwing a Krystal,** una chica que se dio a conocer en la anterior entrega. Krystal acompaña a Falco, Slippy y a Fox. Esto es importante, porque aquí **el equipo cuenta mucho en el desarrollo de las 10 misiones del juego.** Tú manejas al formidable Fox, pero mientras combates, tus amigos hacen lo propio a tu alrededor. A veces te ayudan y, muy a menudo, eres tú el que debes echarles una mano. Pero lo más interesante del juego es cómo se desarrollan los niveles. **Cada misión sucede en un planeta y requiere que utilicemos unas habilidades diferentes.** Fox puede pilotar su famosa nave Arwing, o un tanque Landmaster o también ir a patita. En cualquier caso, **el nivel de acción y explosiones es muy alto,** y lo que mola es sentir el control de los vehículo o enfrentarse a tumba abierta a los enemigos.

Todo esto llega a GC arropado por unos **gráficos geniales, unas escenas de introducción flipantes** y una música digna de banda sonora.

¡¡MULTIJUGADOR!!

El modo Versus multiplica la diversión en unas batallas épicas repletas de acción con tus colegas. Todos los vehículos y las armas están a tu alcance. Además, puedes disputar estos combates en los escenarios del juego o en otros extra diseñados especialmente para las luchas a ocho manos con tus amiguetes.





El principal atractivo de esta entrega de «Starfox» está en la acción. Los combates a pie, como esta incursión que veis en pantalla, son más intensos que nunca.



¡¡Qué efectos!! Explosiones y campos de fuerza crean una ambientación única.



Los enemigos finales son espectaculares. Tienes que buscar su punto débil oculto.

SÚBETE Y DISPARA

Además del clásico Arwing, Fox puede caminar con su blaster o subirse a un tanque. Bienvenido a la batalla con más alternativas.



El tanque Landmaster es el vehículo más versátil del juego.



El Arwing te permite desplazarte rápido por los escenarios.



La nueva aventura de Fox es impresionante. La sensación de profundidad llena toda la pantalla y los enemigos no dejan un momento de respiro. ¡Descarga de adrenalina!

¡¡QUÉ PASADA!! Fox vuelve con las pilas cargadas para demostrar de lo que es capaz. El equipo de programadores de Namco ha creado un arcade a su medida, con un alto nivel de acción, y un aspecto gráfico que crea una ambientación absorbente.

El control de los vehículos es perfecto. El pilotaje del tanque es muy realista, ¡¡sentirás la superficie del terreno bajo su oruga!!



Las misiones en mitad del espacio son una auténtica locura. Se mezcla pilotaje y acción total, así que ojo a los reflejos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
- ▲ Escenarios espectaculares y toneladas de acción en pantalla al mismo tiempo.
- ▼ Los escenarios espaciales se quedan un poco más sosos.

SONIDO 96
- ▲ Los efectos son muy cañeros y la música podría ser la de una película de Hollywood.
- ▼ A veces cuesta oír a tus compañeros entre tanto jaleo.

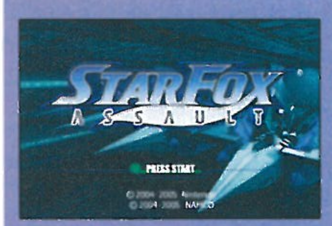
JUGABILIDAD 95
- ▲ A "patita", en Arwing o tanque, las misiones son muy variadas. Pura acción.
- ▼ Se echan en faltan objetivos un poco más complejos.

DURACIÓN 94
- ▲ Un modo historia completo y un versus totalmente flipante.
- ▼ Un puñado de misiones más habría sido la guinda al pastel.

TOTAL


- ▲ La **acción trepidante**. La ambientación. El **aspecto técnico.** Los diversos vehículos que manejar.
- ▼ Los objetivos de las misiones se repiten.

VALORACIÓN



DISPAROS Y ACCIÓN DE MUCHA CALIDAD

El regreso de Fox y compañía no podía haber sido más acertado. El equipo Starfox se presenta con un juego de acción espectacular, arropado por unos gráficos y un sonido de primer nivel. Además, el modo versus completa una oferta fabulosa. Si los objetivos fuesen más complejos y hubiese alguna que otra misión más, el juego superaría cualquier nota.

EL RANKING

1. Metroid Prime 2 Echoes
2. Starfox Assault
3. Prince of Persia 2

En acción con perspectiva subjetiva, «Metroid» es el rey. Pero «Starfox» es un magnífica alternativa si lo que buscas es acción pura y dura con un apartado técnico excelente.

Conviértete en un espía profesional

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

OK Nintendo Acción

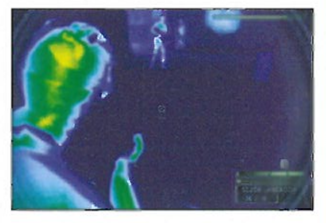
Sam Fisher vuelve más en forma que nunca, con más recursos y con una aventura de espionaje al más alto nivel.

OCULTO ENTRE LAS SOMBRAS

LA OSCURIDAD, TU MEJOR ALIADA. Como buen espía, tu principal misión es no ser descubierto, así que más vale que te alejes de la luz. En los lugares oscuros, los enemigos no pueden descubrirte. Pero tú, gracias al equipo especial de Sam, sí puedes verlos a ellos. La clave está en sacar partido de esta gran ventaja.



Con tus gafas de visión nocturna, la oscuridad no es un obstáculo.



Sam también cuenta con un visor especial que detecta el calor.



La nueva aventura de Fisher mejora todos los aspectos de las anteriores entregas: hay más realismo, las misiones son menos lineales y el prota es más hábil que nunca.



Lo fundamental para no ser descubierto es moverse con muuuucho sigilo. ¡Así!



Los escenarios están llenos de elementos interactivos: cajas, focos, ordenadores...

Las dos anteriores entregas de «Splinter Cell» sirvieron para que el prota, Sam Fisher, ganara fama y prestigio. Y claro, ahora ha surgido una grave crisis política en Oriente y le toca a él encargarse del asunto. Es decir, que vas a tener **acción, infiltración y espionaje** por un tubo.

Me llamo Fisher, Sam Fisher

James Bond ya se puede poner nervioso, porque en el mundo de los espías profesionales cada vez hay más competencia. Aquí está Sam Fisher para demostrarlo, con unas habilidades que ya quisiera para sí el mismísimo agente 007. Fisher **se arrastra por pequeños conductos, trepa por tuberías, utiliza cámaras espía, lanza dardos tranquilizantes** y realiza montones de tareas que van a serte indispensables para superar las emocionantes misiones. Pero el mayor recurso de Sam es su capacidad para moverse con sigilo. Lo principal es cumplir los objetivos, primarios y secundarios, sin ser descubierto. Así que **más vale que te muevas despacito** y no pierdas de vista el indicador de sonido y el de luz. El primero **marca el ruido ambiente y el que haces tú al moverte,** y el segundo indicador te dice **lo expuesto que estás a la luz.** Algo muy importante, ya que siempre debes ocultarte en la oscuridad. Esto hace que los gráficos, a pesar de ser brillantes en personajes y escenarios, a veces se vean muy negros. Por suerte, eso también tiene remedio: los visores especiales de Sam son ideales para ver en la oscuridad. Como guinda del pastel hay que añadir un flipante **modo cooperativo** a pantalla partida en el que **los dos jugadores deben ayudarse para avanzar.** ¡Y está doblado! ¡Así que, es hora de hacerse espía, chaval!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **ESPIONAJE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS Y VOCES)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarj. de memoria: **69 BLOQUES**
- Modos: **1 + COOPERATIVO**
- Datos: **3 PERSONAJES DE AYUDA**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
Escenarios muy oscuros, pero de gran calidad. Todo muy realista.

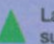
SONIDO 93
Música con tensión, efectos muy variados y voces en castellano.

JUGABILIDAD 92
Mola ser espía, aunque hay que ser paciente, no todo es acción.

DURACIÓN 93
Tiene un modo cooperativo y muchos objetivos secundarios.



TOTAL 93

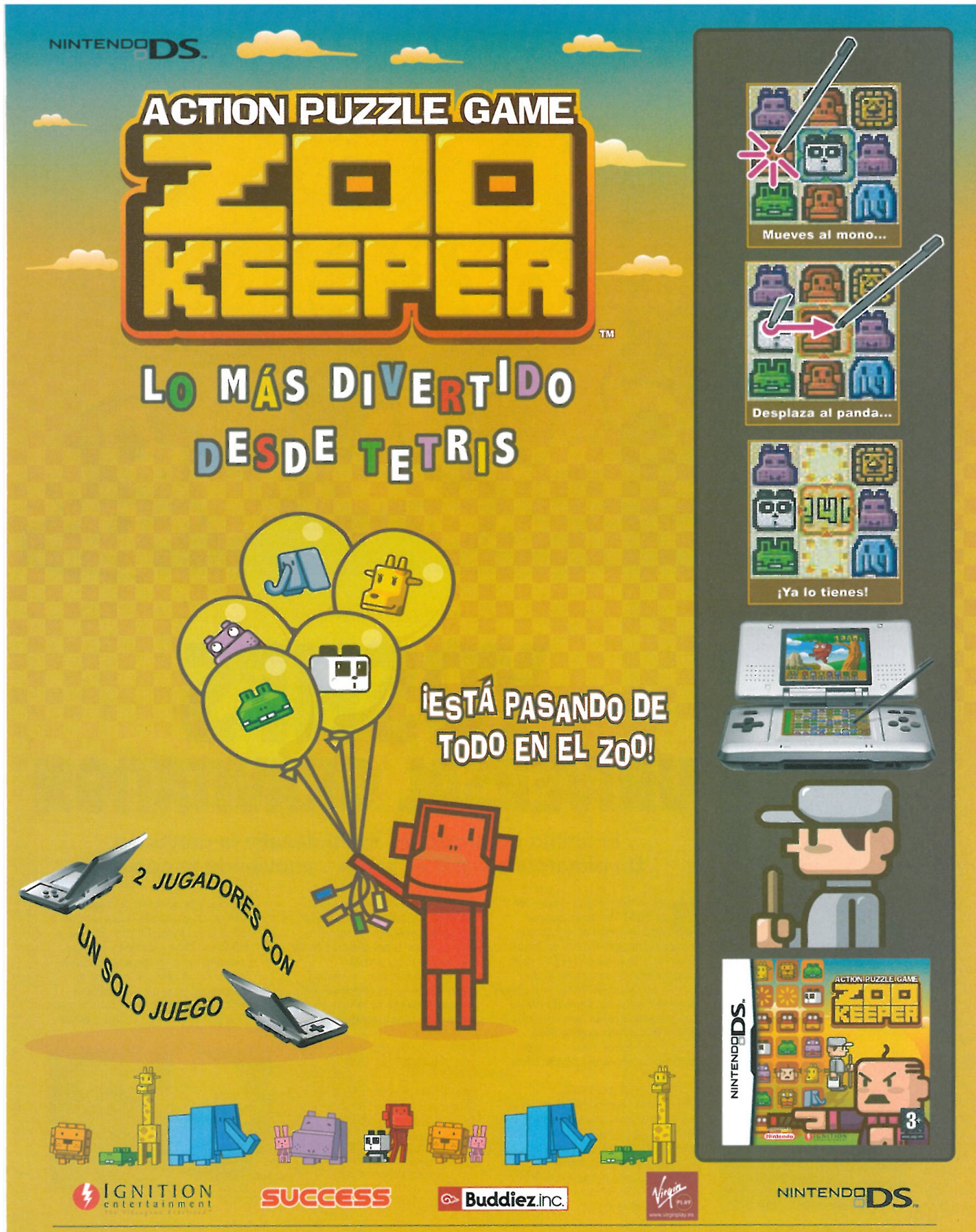


▲ Las **habilidades** de Sam y sus realistas **animaciones.**

▼ A veces resulta demasiado oscuro. Es pelín violento.

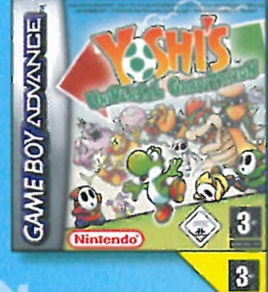
VALORACIÓN

«Chaos Theory» es un gran juego de infiltración que mejora todos los aspectos de los dos anteriores «Splinter Cell». Sobresaliente en sus gráficos y su desarrollo.



NINTENDO DS
ACTION PUZZLE GAME
ZOO KEEPER™
LO MÁS DIVERTIDO DESDE TETRIS
Mueves al mono...
Desplaza al panda...
¡Ya lo tienes!
¡ESTÁ PASANDO DE TODO EN EL ZOO!
2 JUGADORES CON UN SOLO JUEGO
IGNITION entertainment
SUCCESS
Buddiez.inc.
Virgin PLAY
NINTENDO DS
Zoo KeeperTM © Buddiez, Inc. 2004 Licenciado por Success y distribuido por Ignition Entertainment Limited. Licenciado por Nintendo. Nintendo, Nintendo DS y el sello official son marcas registradas de Nintendo © 2004 Nintendo.





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Modos: HISTORIA
- Fases: 7 ZONAS
- Extras: SENSOR DE MOVIMIENTO

- Precio: 39,95 €
- A la venta: 22 DE ABRIL

La fuerza de la gravedad, en tus manos

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

El último bombazo de Yoshi desafía la gravedad. Un plataformas que se juega... ¡moviendo la consola!

Buscas mayor interacción con tu GBA? Perfecto, porque llega un juego en el que eso, la interacción, es la clave de todo. Yoshi ha sido el héroe elegido para protagonizar un arcade en el que todo lo que muevas fuera, se moverá también dentro. Es decir, **un juego que responde a los movimientos reales que hagas con tu GBA.** ¿Cómo se "come" eso? No seas impaciente, ahora te lo explicamos.

El árbol y la manzana

La teoría de Newton decía que si la manzana se cae, pues va al suelo. Sencillito, ¿no? Pues en eso se basa este juego. Porque gracias al **sensor de movimiento que incluye el cartucho** puedes girar el escenario y al propio Yoshi, y hacer que el suelo cambie su inclinación y, por lo tanto, que las cosas caigan a un lado o a otro. Así puedes aprovechar para subir paredes ladeando tu GBA o hacer rodar grandes bolas de nieve por la pantalla.

A la hora de jugar, la idea es aprovechar las posibilidades del sensor. **El juego se divide en pequeñas fases donde hay que superar retos,** como conseguir un número de monedas o acabar con todas las plantas. El truco es que mientras saltas y zampas, debes controlar también los elementos del escenario, lo que da un giro a la jugabilidad. Además, la aventura tiene la imaginación, el colorido y la diversión marca de la casa. ¡Genial!

¡MUÉVELO, MUÉVELO!

Como una imagen vale más que mil palabras, si echas un ojo a la de la derecha verás que en este juego el movimiento se demuestra andando y que según hacia donde muevas la consola así se moverán tu Yoshi y el escenario. Así de genial, así de sencillo. Prepárate para descubrir una nueva forma de jugar con tu Game Boy. ¡Arribaaaaa, abajooooo!





Una pared imposible no es un problema, gira la consola y... el sensor detecta el cambio, todo se mueve y tú vas ¡arriba!

Además de divertido y original, por lo del sensor de movimiento, el juego es un despliegue de colores y gráficos simpatiquísimos.

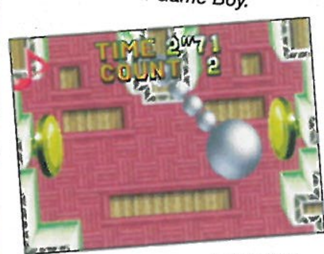
¡QUÉ FLIPE! Menuda idea: un plataformas en el que todo se mueve según cómo movamos nosotros la consola. ¡Esto tienes que verlo, chaval!

JUEGA CON LA GRAVEDAD

Derechaaaa, izquierdaaaa, cuidadín, mueve tu consola para que Yoshi alcance sus objetivos. ¿Quieres una pequeña demo?



Para balancear esa plataforma de ahí, balancea tu Game Boy.



Aquí se nos ha montado en un vagón de feria. ¡Qué morro!

¿Cómo resolver el dilema de esta pantalla? Muy fácil, sólo debes mover la GBA a un lado y a otro para hacer que se mueva el péndulo y rompa los bloques de piedra.



Balancea tu GBA y gira la plataforma y a Yoshi. Todo es posible en este juegazo.



Como en todo buen plataformas, hay que ayudarse de lo que sea para poder saltar.



Por un lado maneja a Yoshi, y por otro mueve la bola para conseguir las notas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Escenarios muy originales y todo el colorido habitual de los juegos de Yoshi.

▼ Algunos fondos se repiten un poco, pero con el movimiento ni lo notarás.

SONIDO 89

▲ La música derrocha simpatía y la ambientación es perfecta.

▼ Algunos efectos se quedan un poco escasos.

JUGABILIDAD 94

▲ En cuanto le pilles el punto al sensor, no habrá quien te despegue del juego.

▼ Las caras que pone la gente cuando empiezan a girar la consola, arriba, abajo...

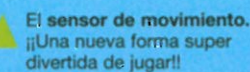
DURACIÓN 93

▲ Muchas fases, objetivos y toneladas de items por coger.

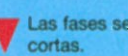
▼ Es un poco más corto de lo que habías imaginado.

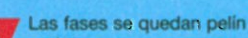
TOTAL 94





▲ El **sensor de movimiento.** ¡¡Una nueva forma super divertida de jugar!!





▼ Las fases se quedan pelín cortas.

VALORACIÓN



YOSHI, QUÉ PUNTAZO

Yoshi da un giro total al mundo de las plataformas. El sensor de movimiento consigue que saltar, correr y coger items se conviertan en tareas totalmente diferentes. Añádele que el diseño de los escenarios es muy imaginativo, que los colores están usados con la maestría habitual, y te saldrá un plataformas, original, fresco y sobre todo innovador.

EL RANKING

1. Super Mario Advance 4
2. Donkey Kong Country 2
3. Yoshi's Universal Gravitation

Si buscas un plataformas con "algo más", no lo dudes y apunta la opción de Yoshi. Eso sí, como juego, las aventuras de Mario y Donkey son mejores. Pero es que superar a estos monstruos...

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **SQUARE-ENIX**
- Desarrollador: **SQUARE-ENIX**
- Tipo de juego: **RPG-ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Niveles: **13 MUNDOS**
- Fases: **7 PERSONAJES DE APOYO**
- Modos de juego: **HISTORIA**

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **6 DE MAYO**

Los héroes con más carisma, en tu GBA

KINGDOM HEARTS

Este RPG va a causar sensación. Reúne en un cartucho el universo de Disney con los héroes de Final Fantasy.

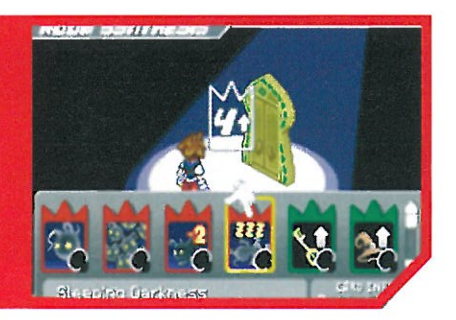
Imagina un mundo de fantasía en el que cada dos pasos te encontrases con alguno de los grandes héroes de Disney o de «Final Fantasy». Pues deja de soñar, porque eso es lo que te trae este «Kingdom Hearts: Chain of Memories». Eso, y un peculiar desarrollo que **mezcla rol y acción** y que se apunta a la moda de las cartas. ¿Te apetece conocerlo?

El Castillo del Olvido

Sora, Goofy y Donald andan **en busca del desaparecido Rey Mickey.** En mitad del viaje llegan al misterioso castillo Oblivion, y aquí comienza la fantasía. De la mano de una vista en 3D debes llevar al prota por las salas del castillo. Cuando veas a un enemigo, o lo esquivas, o te lanzas a por él como un valiente con tu llave-espada. Ya en batalla la vista cambia a lateral y usamos el mazo de cartas para atacar, pero nada de turnos: **las peleas son en tiempo real y súper dinámicas.** Lo que pasa es que cada golpe se representa por una carta con un número y, si la carta de tu rival es mayor que la tuya, te devuelve el ataque, así que procura llevar cifras altas. Hay otras cartas con las que puedes abrir puertas a nuevas salas. En función de qué carta uses, la sala será de una forma u otra, así que eso significa que **el juego siempre es diferente.** Con esta **mecánica tan adictiva y unos gráficos de lujo** no vas a cansarte nunca de explorar los mágicos mundos Disney.

DISEÑA UN CASTILLO A TU MEDIDA

A la hora de abrir una puerta puedes usar diferentes cartas que tienen efectos bien distintos. Unas crean salas con muchos enemigos, o con enemigos más lentos de lo normal, otras te llevan a un tesoro, o a un punto de salvar partida... De esta manera cada partida siempre es diferente. ¡Tú eliges!





Las luchas son con cartas, pero en tiempo real. Dinamismo y espectáculo asegurados. Sobre todo con jefes finales así.



El viaje transcurre por salas 3D con gráficos muy cuidados y llenas de personajes de sobra conocidos por todos vosotros.

MÁGICO **Todo el encanto de los mundos Disney y Final Fantasy reunidos en un precioso RPG con mucha acción y con una historia que te hechizará.**



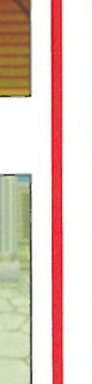
Siempre llevas a Sora, pero en plena lucha pueden aparecer Goofy o Donald para ayudar. O quizás el héroe del mundo en el que te encuentres, Aladdin, por ejemplo.

ECHADME UNA MANO, CHICOS

Algunas cartas de magia sirven para invocar a divertidos personajes de Disney que te ayudan a acabar con los malos o a rellenar tu barra de energía.



Dumbo aparece para lanzar un potentísimo chorro de agua.





El Genio es capaz de todo, lanza rayos, paraliza al enemigo...



En las salas del castillo puedes ver a los enemigos, tú decides si luchas o no.



Si combinas el poder de tres cartas, conmseguirás ataques devastadores.



Los escenarios están inspirados en las películas Disney. Todo es pura fantasía.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ Personajes y escenarios de Disney y Final Fantasy, muy coloridos y variados.

▼ Algunas salas se parecen demasiado entre sí.

SONIDO 97

▲ Melodías originales mezcladas con otras de Disney, geniales.

▼ La única pega es el sonido que acompaña a los textos. Es un poco irritante.

JUGABILIDAD 95

▲ Desarrollo original y adictivo, sobre todo los combates.

▼ La mecánica de lucha con cartas puede ser algo durilla, sobre todo al inicio.

DURACIÓN 95

▲ Completarlo te llevará más de 15 horas de juego. Conseguir todas las cartas mucho más.

▼ Se echa en falta algún otro modo de juego y más extras.

TOTAL 96

▲ El **carisma de todos los personajes.** El original desarrollo. La banda sonora.

▼ Al principio cuesta hacerse con el uso de las cartas.

VALORACIÓN



ROL, ACCIÓN Y MUCHO CARISMA

«Kingdom Hearts» es pura magia. La mezcla de rol, cartas y combates en tiempo real pasa de ser pelín raro al principio a convertirse en diversión pura al poco tiempo de jugar. Por si fuera poco, tiene una dificultad apta para todo el mundo, unos gráficos geniales y todo el encanto de sus geniales protagonistas.

EL RANKING

1. Zelda Minish Cap
2. Kingdom Hearts
3. Final Fantasy Tactics

El rey indiscutible de los "action RPG" sigue siendo Link. Pero «Kingdom» tiene encanto, estrategia y héroes de lujo. Para los que prefieran algo más táctico, «Final Fantasy».

FICHA TÉCNICA





- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Fases: 21 NIVELES
- Datos: 12 PODERES
- Modos de juego: HISTORIA Y COOPERATIVO

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Siente todo el poder de la Fuerza!

STAR WARS: EPISODIO 3

Conviértete en Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker y vive toda la acción de la galaxia con tu sable láser.

El juego más esperado de «Star Wars» ya está aquí. Y no llega de cualquier manera. Qué va, se trae un **guión fiel a la peli, un par de personajes carismáticos y una acción lateral** de esas que quitan el hipo. ¿Quieres saber más? Pues agárrate fuerte que despegamos.

Elige tu destino, padawan

Prepárate para desenfundar tu espada láser y **repartir a diestro y siniestro.** Tú eliges tu propio destino, ya que **puedes escoger entre ser Obi-Wan, el Maestro del lado luminoso, o Anakin,** el alumno que va camino de convertirse en Darth Vader. Según el personaje elegido, el juego es muy diferente: las misiones son las mismas hasta llegar a un punto donde los caminos se separan. Otra de las diferencias es una barra de energía nueva para hacer golpes especiales. En el caso de Obi-Wan, esa barra se completa con el sabio empleo de la Fuerza. Pero, con Anakin, lo hace cuando la ira le posee y machaca enemigos sin piedad. Dos estilos, dos aventuras, que encuentran su punto en común en **un modo cooperativo donde cada jugador controla a uno de los dos Jedi.** Y también tiene un toque de rol interesante, pues **puedes mejorar las habilidades de tu Jedi** y aprender técnicas de la Fuerza y del sable. Aunque los gráficos sean discretos, la ambientación está muy conseguida, así que, tienes una cita con la acción y... ¡con la Galaxia!

¡VIVE TODA LA PELI!

No vamos a desvelar nada, porque el estreno de la peli está muy cerca. Lo que sí se puede contar es que el juego sigue fielmente la historia. Todo empieza con el secuestro del Canciller Palpatine, al que Obi-Wan y Anakin debe rescatar. Pero entre ellos empiezan a surgir ciertas disputas que harán que el destino de la Galaxia cambie para siempre.



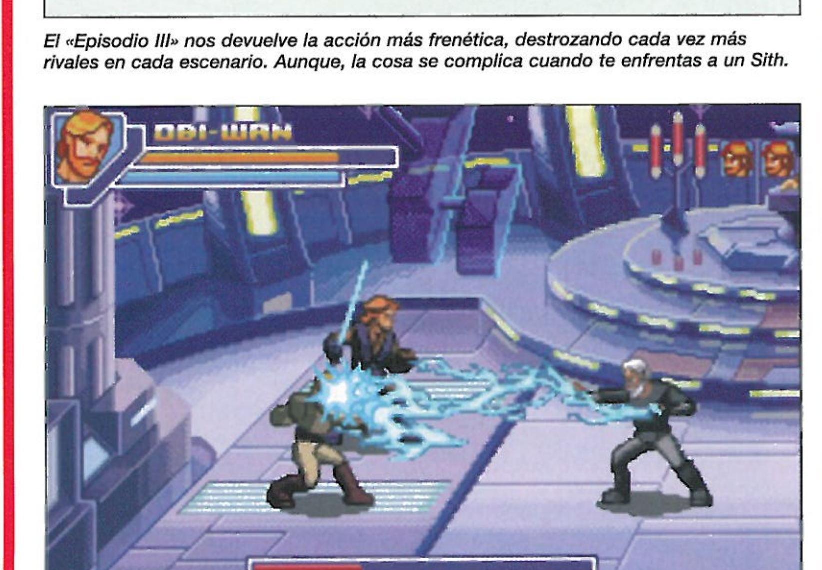


Al terminar cada nivel, te enfrentas contra un enemigo final como los de antes: grande, fuerte y con pocos puntos débiles.



Adelante y atrás, Obi-Wan sabe como manejar su sable... ¡y es muy sencillo! Te vas a sentir como un verdadero Caballero Jedi.

GALÁCTICO «Episodio III» llega para recuperar la acción lateral clásica e incluye alicientes, como la posibilidad de ir mejorando a tu Jedi.



El «Episodio III» nos devuelve la acción más frenética, destrozando cada vez más rivales en cada escenario. Aunque, la cosa se complica cuando te enfrentas a un Sith.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

En este nuevo episodio, el empleo de la Fuerza es muy importante. Puedes aprender nuevas técnicas y mejorar otras como la absorción o el movimiento de objetos.



Obi-Wan acerca a los androides antes de darles su merecido.



Anakin carga toda su ira para entrar en combate con poder.



Obi-Wan desarrolla sus habilidades de la Fuerza para enfrentarse a nuevos rivales.



En el modo cooperativo disputas niveles especiales entre los Episodios II y III.



Uno de los movimientos más útiles es devolver los disparos con el sable láser.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87



▲ El aspecto de dibujo y las animaciones en las luchas.

▼ Les falta algo especial, que les haga destacar más.

SONIDO 87

▲ La música, trepidante, crea la ambientación perfecta.

▼ Se echan en falta unos efectos más cañeros.

JUGABILIDAD 94

▲ La adicción es brutal. La acción sin descanso se complementa con todos los golpes y magias posibles.

▼ A pesar de las múltiples opciones, hay niveles que se resuelven a golpes y punto.

DURACIÓN 92

▲ Los niveles largos y variados. Y el modo cooperativo.

▼ A veces puede resultar un pelín repetitivo.

TOTAL 91



▲ Toda **la acción;** los múltiples movimientos; los personajes diferentes y **¡es «Star Wars»!**

▼ El apartado técnico podía haber dado más de sí.

VALORACIÓN



TODO 'STAR WARS' Y LA MEJOR ACCIÓN

El «Episodio III» cobra vida en tu GBA con un juego que recupera toda la acción clásica de los beat´em up. Las aventuras de Obi-Wan y Anakin tienen incluso más interés al poder ir mejorando sus habilidades con el sable o con la Fuerza. El resultado es un juego muy adictivo pero con unos gráficos sólo aceptables.

EL RANKING

1. Star Wars: Episodio III
2. Advance Guardian Heroes
3. Los Increíbles

El juego sobre la saga galáctica más famosa de todos los tiempos demuestra el poder de la Fuerza sobre los beat´em up. Si lo que quieres es dar golpes con estilo y originalidad, éste es tu juego.

¡Todas las piezas de Star Wars en tu GBA!

LEGO STAR WARS

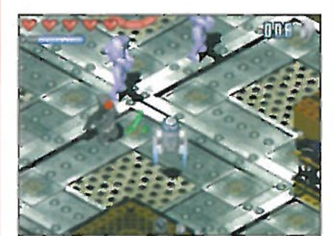
Disfruta de los tres episodios de la aventura galáctica más famosa, con toda la magia que sólo Lego te puede ofrecer.

¡HAZTE CON TODOS!

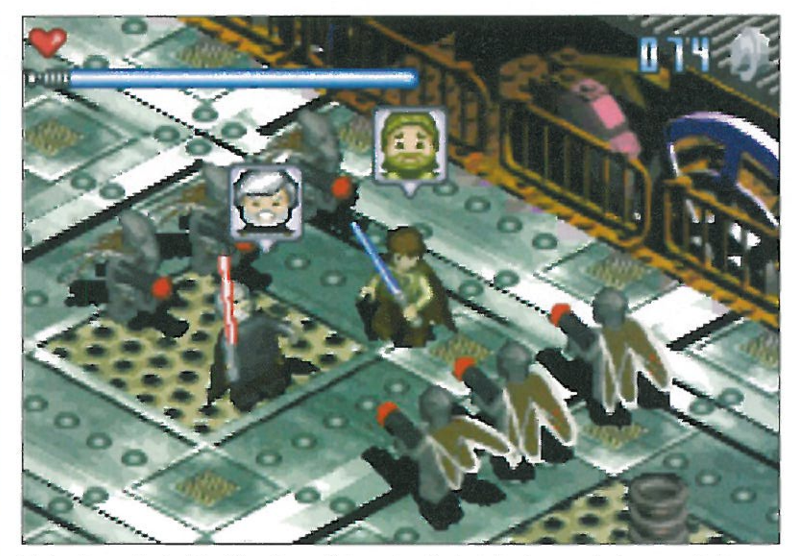
DISPONES DE HASTA 30 PERSONAJES DE LAS PELIS. Según el episodio y el nivel, tienes a tu alcance varios personajes que puedes cambiar a tu antojo. Cada vez que termines una fase en el modo historia, se desbloqueará un nuevo héroe para el modo libre.



Qui-Gon no puede dar grandes saltos; para eso, pilla a Jar Jar.



Que sí, que sí, que están todos. Incluso el simpático R2-D2.



Todo el mundo de Star Wars ha sufrido un bonito lavado de cara de la mano de Lego. Fíjate en personajes y escenarios, son una buena mezcla entre la película y las piezas.



El juego sigue el argumento de las pelis. ¿Te acuerdas de la fábrica de droides?



El objetivo de las misiones varía desde dar mamporros hasta rescatar a Amidala.

Anakin, Obi-Wan y los demás ya están aquí, los impacientes. Sí, se han dado prisa porque antes incluso de que llegue la última película de Star Wars, tú **ya puedes disfrutar de la nueva trilogía, enterita, en GBA.** Lego nos trae un juego de acción donde vives la aventura de los tres episodios. Además, toda la galaxia tiene un nuevo estilo: las piezas de plástico de toda la vida.

Originalidad a raudales

Como era de esperar, el "look" estilo Lego ofrece un universo muy original visualmente, captado con una cuidada vista en 3D. El juego sigue el guión de cada película y tú **controlas los personajes protagonistas de cada escena.** En "La Amenaza Fantasma", por ejemplo, hay fases donde llevas a Jar Jar y a Qui-Gon, y puedes alternar el control. Cuando cambias de uno a otro, las piezas se desmontan y se recomponen con la forma del otro. Original, ¿eh? Pues así con **30 personajes,** y cada uno tiene unas habilidades diferentes. Anakin es experto en el uno contra uno, pero Amidala maneja mejor las peleas a distancia. Y cuando controles a tus protas, debes fijarte en el objetivo de la misión: no siempre es el mismo. A veces hay que liberar a alguien o derrotar a un número determinado de enemigos. Además, **los escenarios son clavaditos a los de las pelis** y la música te convierte al minuto en un poderoso Jedi.

Pero este derroche de imaginación y fidelidad a la saga no termina de enganchar porque se hace un poco repetitivo y el control no es del todo cómodo. Aún así, si quieres ser el primero en vivir todas las películas, no pierdas el tiempo, joven padawan.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **PROEIN**
- Desarrollador: **TRAVELLER'S TALES**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **3 EPISODIOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Las piezas de Lego encajan de maravilla en Star Wars.

SONIDO 85
Te acompaña la música de la peli para darle emoción al asunto.

JUGABILIDAD 87
Misiones variadas y un montón de personajes para elegir.

DURACIÓN 89
Los tres Episodios dan mucho juego. Tienes aventura para rato.

TOTAL 88

▲ La originalidad del plan. Los múltiples personajes.

▼ Es algo repetitivo, a pesar de tanto personaje distinto.

VALORACIÓN

«Lego Star Wars» es un soplo de aire fresco en el universo de Obi-Wan y compañía. Además el juego es muy entretenido, y no sólo original gráficamente.

GAME

PEDIDOS
TEL. ✆ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio





¡Dale alas a la batalla!

BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido & ©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

12+ www.pegi.info

EXCLUSIVA

Soundtrack

COMPRA BATEN KAITOS Y TE LLEVAS LA BANDA SONORA GRATIS

Promoción limitada a 1200 Bandas sonoras sólo compatible con PC-CD ROM





En un tiempo en el que la Tierra y el Océano son sólo una leyenda y el mundo no es más que islas que flotan en el aire, dos jóvenes héroes descubren que sus destinos están unidos mientras luchan por salvar su mundo natal. Toma el control de tu grupo de guerreros alados en un viaje a través de este hermoso e interminable entorno y lucha contra enormes criaturas con un sistema de combate ágil e innovador.

BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido.
Sólo para Nintendo Game Cube.





namco

NUEVAS TIENDAS

- JAÉN C. C. La Loma, L-19B Crta. Bailén-Motril, 323 KM 37,7
- MADRID Leganés C.C. Parque Sur L-2 Av. Gran Bretaña s/n
- VALENCIA C.C. Nuevo Centro L-40 Av. Pío XII, 2-4-6
- VALENCIA Xirivella C.C. Gran Turia, L-147C Pza. Europa s/n

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafo Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 ✆985 260 717 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/Portaferrissa, 30 ✆933 023 619 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 Av. Països Catalans, s/n ✆938 730 831 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 • **San Cugat** C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4 ✆936 746 571 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Maliaño** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n ✆942 252 258 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 ✆915 411 664 • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría, s/n ✆916 077 212 **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **Leganés** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pinto** • C.C. Plaza Éboli L-20 21 Cº de San Antón s/n ✆916 927 870 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **S. Sebastián de los Reyes** • C. C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Arroyomolinos** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A 5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Miramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA • Huarte** C.C. Itaroa, L-B 24 Ctra. Huarte-Olaz, s/n ✆948 357 429 **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • Av. de Vigo, 1 ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆922 326 248 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida 36 ✆922 326 248 **Tenerife** • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n ✆925 233 086 • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de abril al 15 de mayo.
Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA

EA GAMES | Acción 3 D
59,95 € | 1-4 J

Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



NINTENDO | Comunicación
59,95 € | 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

DONKEY KONGA



NINTENDO | Musical
59,95 € | 1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO | Plataformas
59,95 € | 1 J

Un juego de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI | Lucha
59,95 € | 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego ha arrasado entre sus fans.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



BANDAI | Lucha 3D
59,95 € | 1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES | Acción
59,95 € | 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA 2005



EA SPORTS | Fútbol
59,95 € | 1-4 J

La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada

FIFA STREET



EA SPORTS | Fútbol
60,95 € | 1-2 J

La magia de Ronaldinho y otros artistas del fútbol-ilusión, jugando partidos en plena calle. ¡Brutal!

Puntuación 87

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



SQUARE-ENIX | Acción-RPG
59,95 € | 1-4 J



De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

BATEN KAITOS



NAMCO | RPG
59,95 € | 1 J

Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Velocidad
29,95 € | 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



EA GAMES | Aventura
59,95 € | 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES | Simulador de vida
64,95 € | 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LOS URBZ



EA GAMES | Aventura-comunicación
59,95 € | 1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Aventura
29,95 € | 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO | Carreras
59,95 € | 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Tablero
29,95 € | 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Tablero
29,95 € | 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6



NINTENDO | Tablero
59,95 € | 1-4 J





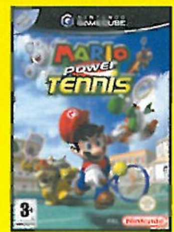
¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos van a dejar totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS



NINTENDO | Tenis
59,95 € | 1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO | Golf
59,95 € | 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES | Acción 3D
64,95 € | 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)

KONAMI | Espionaje
29,95 € | 1 J

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, acaba de bajar de precio...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Aventura 3D
29,95 € | 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO | Aventura 3D
59,95 € | 1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005



EA SPORTS | Baloncesto
59,95 € | 1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED U. 2



EA GAMES | Carreras
59,95 € | 1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



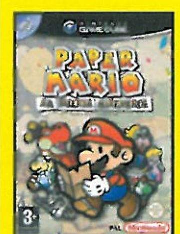
EA SPORTS | Baloncesto
65,95 € | 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

PAPER MARIO LA PUERTA M.

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

PIKMIN 2



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1-2 J



Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON CHANNEL



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 85

POKéMON COLOSSEUM



▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2

▸UBISOFT ▸Acción-plataformas 3D
▸56,95 € ▸1 J



Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 4



▸CAPCOM ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación 99

SPIDER-MAN 2

▸ACTIVISION ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J



Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPLINTER CELL: CHAOS

NUEVO



▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de Cube con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STARFOX ASSAULT

NUEVO



▸NINTENDO ▸Acción
▸49,95 € ▸1-4 J

Fox y sus compañeros vuelven a GC con un juego de acción totalmente flipante, unos gráficos de locura y un sonido de primer nivel. Por si fuera poco, tiene un modo versus que puede dar para meses de piques brutales.

Puntuación 95

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J



Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

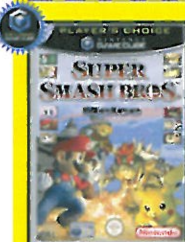


Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



▸ACTIVISION ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA



▸EA GAMES ▸Aventura-plataformas
▸29,95 € ▸1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

UEFA CHAMPIONS LEAGUE



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸56,95 € ▸1-4 J

Vive toda la Champions League con el juego de fútbol más realista y entretenido del momento.

Puntuación 93

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...



▸ACTIVISION ▸Aventura 3D
▸44,95 € ▸1 J

Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación 90

ZELDA FOUR SWORDS

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación 96

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. 007 TODO O NADA
5. MEDAL OF HONOR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

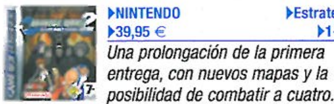
LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

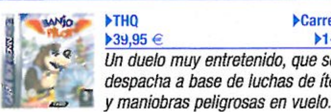
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

NINTENDO · Estrategia
39,95 € · 1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

ADVANCE GUARDIAN HEROES

UBISOFT · Acción
44,95 € · 1-4 J
Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...
Puntuación 90

BANJO-PILOT

THQ · Carreras
39,95 € · 1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.
Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELÍCULA

THQ · Plataformas
39,95 € · 1 J
¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!
Puntuación 87

CT SPECIAL FORCES 3

LSP · Acción
39,95 € · 1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

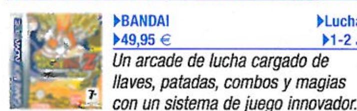
NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING

NINTENDO · Plataformas-Puzzle
39,95 € · 1 J
El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

BANDAI · Lucha
49,95 € · 1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES · Acción-aventura
49,95 € · 1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

FIFA 2005

EA SPORTS · Fútbol
49,95 € · 1-2 J
La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.
Puntuación 95

FINAL FANTASY I & II

NINTENDO · RPG
39,95 € · 1 J
Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.
Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES
KINGDOM HEARTS

SQUARE-ENIX · RPG-Acción
39,95 € · 1-2 J
Un título que une aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protas son famosos personajes de Disney y Final Fantasy.
Puntuación 96

FINAL FANTASY TACTICS
NINTENDO · RPG
39,95 € · 1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

NINTENDO · Estrategia
39,95 € · 1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

NINTENDO · Velocidad
44,95 € · 1 J
Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.
Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
NINTENDO · RPG
36,95 € · 1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE

NINTENDO · Aventura
39,95 € · 1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 2

EA GAMES · Aventura
41,95 € · 1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3

EA GAMES · RPG
46,95 € · 1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE

NINTENDO · Plataformas
36,95 € · 1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

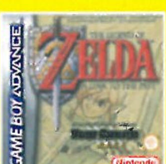
EA GAMES · Estrategia-Rol
49,95 € · 1-2 J
Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO · Aventura-RPG
19,99 € · 1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 94

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES · Simulador de vida
49,95 € · 1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
NINTENDO · RPG
39,95 € · 1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
NINTENDO · Acción-RPG
39,95 € · 1 J

Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

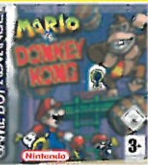
LOS URBZ
EA GAMES · Aventura-comunicación
49,95 € · 1 J
Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .
Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

NINTENDO · Golf-RPG
39,95 € · 1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT
NINTENDO · Velocidad
42,00 € · 1 -4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO VS DONKEY
NINTENDO · Plataformas-puzzle
39,95 € · 1 J

Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI



NINTENDO · RPG
44,95 € · 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MEDAL OF HONOR



EA GAMES · Acción
49,95 € · 1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

NINTENDO · Aventura
44,95 € · 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG ADVANCE



SNK PLAYMORE · Acción
44,95 € · 1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION



NINTENDO · Aventura
39,95 € · 1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

NINTENDO · Pinball
39,95 € · 1 J

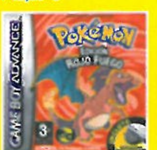


Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO · Aventura-RPG
49,95 € · 1-5 J



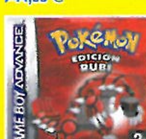


¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO · RPG
44,95 € · 1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



EA GAMES · Carreras
49,95 € · 1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



UBISOFT · Plataformas
41,95 € · 1 J

La vista isométrica se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



SEGA · Plataformas
49,95 € · 1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



SEGA · Pinball
49,95 € · 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT · Acción
44,95 € · 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3

NUEVO



UBISOFT · Beat'em UP
44,95 € · 1-2 J

Si quieres un Beat'em up de los de antes con un argumento del futuro, prueba con Qui-Gon y Anakin.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO · Plataformas
41,95 € · 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



NINTENDO · Pinball
39,95 € · 1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO · Plataformas
19,99 € · 1-2 J

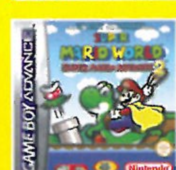


El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO · Plataformas
37,95 € · 1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



SQUARE ENIX · RPG-acción
39,95 € · 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2



THQ · Plataformas
39,95 € · 1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4



NINTENDO · Plataformas
41,95 € · 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



NINTENDO · Habilidad
34,95 € · 1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITAT.

NUEVO

NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND





NINTENDO · Plataformas
44,95 € · 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. KINGDOM HEARTS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. METAL SLUG ADVANCE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. LOS URBZ
4. SUPER MARIO BALL
5. BANJO-PILOT

Acabamos de una vez con el juego más prodigioso de GBA.

KINGDOM HEARTS

- Trucos y consejos para dominar los combates de cartas.
- Estrategias fáciles para acabar con todos los enemigos.
- Guía de Sleights, magias e invocaciones de los dos héroes.

LOS PRIMEROS TRUCOS

Es importante que conozcas las reglas de las barajas antes de meterte a combatir. Cómo usarlas, cómo sacar movimientos especiales, qué tipos de cartas manejarás... Estúdiatelo antes de empezar.


1


2


3


4

Reglas de Combate

La lucha es el elemento más importante y trabajado de todo el juego, y por eso tienes que conocer perfectamente todas las posibilidades una vez te metas en combate. [1]

Las peleas se desarrollan con una baraja de cartas de diferentes clases y potencia. El número de cada una determina el poder, y el color, la clase.

-Rojo: Ataque.
-Verde: magia y objetos.
-Azul: invocación.

USO Y RECARGA DE LA BARAJA: Utilizando tus cartas, y siempre que sean de un número más alto que las de tus rivales, encadenarás golpes y ataques mágicos hasta que se vacíe la baraja. Usa los botones R y L para moverte por la baraja y así seleccionar carta en cada momento.

En **cuanto te quedes sin cartas colócate sobre una de color negro con un número encima** y mantén presionado el botón de ataque para volver a llenar la baraja. [2]

ROMPER CARTAS: Si durante la lucha tu rival y tú utilizáis una carta con el mismo número, ambas se anularían y no habría ataque. En caso de que tu carta fuera de mayor, serías tú quien efectuara el ataque. [3]

Si la carta que utilizas es de valor 0, podrás romper cualquier tipo de ataque enemigo, pero siempre la tienes que utilizar después de él, o su valor puede ser superado por cualquier otra carta.

COMBOS Y SLEIGHTS: Para realizar combos y **los movimientos especiales llamados Sleights,** tienes que almacenar tres cartas de un valor determinado y luego utilizarlas juntas. Colócate sobre la carta que deseas guardar y pulsa L+R. Cuando tengas las 3 seleccionadas vuelve a presionar L+R para usarlas.

Cada vez que realices uno de estos movimientos, la primera carta que has almacenado desaparecerá, y no la recuperarás hasta el siguiente combate. Así que debes pensártelo muy bien antes gastar todas tus cartas en combos, ya que podrías meterte en una situación muy comprometida. [4]

! ***Los Sleights*** *se van aprendiendo a medida que subes de nivel. Toma nota.*

LAS CARTAS MÁS IMPORTANTES

- **SOMBRA:** Aumenta el valor de todas tus cartas.
- **JAFAR:** Impide que el enemigo rompa tus cartas.
- **FANTASMA BU.:** Absorbe HP del enemigo cuando le atacas.
- **LADO OSCURO:** Copia la carta que tu enemigo está usando.
- **DRAGÓN MALÉFICO:** Sacrifica la recarga para potenciar el ataque.
- **HADES:** Aumenta la potencia de ataque con poco HP.
- **RIKU:** Mantiene las tres cartas para hacer nuevos Sleights.
- **AXEL:** Utiliza cartas cuando estás sufriendo daño.
- **LARXANE:** Aumenta la velocidad.
- **VINXEN:** Te revive al llegar a 0.













CARTAS DE MAGIA E INVOCACIONES: Sirven para aumentar la potencia de los hechizos. Puedes realizar un combo con 2 o 3 cartas del mismo tipo.

También conseguirás buenos resultados si **juntas una carta de magia con dos de ataque.**

CARTAS ESPECIALES: Como las que obtendrás tras luchar contra algunos enemigos finales, o en el interior de algunos cofres, o en la tienda de Moguri, tan solo podrás usarlas una vez por combate y tendrás que acceder a ellas presionando Select. [5]

Creación de Habitaciones

A la hora de abrir las distintas puertas del castillo tendrás que utilizar las cartas que te dan los enemigos cuando los venzas, y también otras especiales que te las entregarán los personajes que te cruces en la aventura.

Igual que las cartas de combate, éstas también se dividen en distintos colores, y según cuál de ellas utilices para abrir una puerta, la sala que se creará a continuación tendrá sus propias características.

CARTAS ROJAS: Hacen referencia al tipo de enemigos que vas a encontrarte: normales, débiles, poderosos, rápidos, o incluso dormidos.

CARTAS VERDES: Se refieren a tus estados dentro de la habitación, que te proporcionan ventaja de fuerza o velocidad frente al enemigo.

CARTAS AZULES: Gracias a ellas podrás descansar de tanto en tanto, ya que son las **responsables de crear salas para guardar la partida:** salas donde comprar y vender cartas a un Moguri, y otras que ocultan tesoros muy valiosos, aunque estas últimas pueden estar habitadas por enemigos (eso dependerá de la carta) [6]

***¡Las cartas rojas, verdes y azules** las conseguirás como recompensa al ganar los combates. Conviene que tengas una amplia colección, incluyendo varias cartas por cada número. Así podrás abrir cualquier puerta en cualquier momento.*

CARTAS AMARILLAS: **Tres de ellas abren las salas especiales que hay en cada piso,** y te las dan los personajes siguiendo el guión.

Aparte existe otra carta llamada **Llave Recompensa** con la que **abrir salas secretas que hay en la mayoría de pisos,** en las que encontrarás cartas raras. Estas **Llaves Recompensa tan solo las podrás conseguir como premio** en los combates que ganes, en los pisos superiores del castillo. [7]

Los pisos del castillo

Cada uno de los pisos tiene una distribución diferente, que no está relacionada con el mundo que crees en cada momento; a excepción de 100 Acres, zona en la que solo hay que caminar de un extremo a otro. [8]

Por ejemplo, tanto si eliges empezar por El Coliseo, o por Agrabah, la situación de las habitaciones será exactamente la misma. [9]

En cada piso debes visitar las salas especiales (en el mapa de color dorado) para seguir el hilo de la historia. [10]

CONSEJOS PRÁCTICOS

Si no quieres tener problemas, lee esto

- **LUCHA** contra todos los enemigos que puedas. De este modo subirás tu nivel muy deprisa, y almacenarás una amplia variedad de cartas.
- Intenta **UTILIZAR CARTAS QUE TE FAVOREZCAN** a la hora de luchar, y deja las peores para abrir las puertas especiales.
- **GOLPEA Y SALTA** en todos los objetos que puedas para encontrar puntos de vida (esferas de color verde) o puntos Moguri (color rojo) para comprar cartas. [A]
- Utiliza **UNA CARTA AZUL** para guardar la partida antes de los enemigos finales. Así evitarás tener que repetir todos los combates.
- Utiliza cartas en las puertas que ya hayas abierto para **CAMBIAR LA SIGUIENTE SALA**. Esto puede irte bien si la sal a a la que llegas te parece demasiado difícil, o si ya has eliminado a todos los enemigos y quieres seguir luchando.
- Coge todas las piedras que dejan caer los enemigos al ser fulminados. Así no perderás ni un **PUNTO DE EXPERIENCIA**. [B]
- Coloca las cartas de la baraja **DE FORMA ESTRATÉGICA** para que puedas seleccionar fácilmente las cartas más importantes, como cura o las cartas con valor 0. [C]
- Utiliza las **CARTAS DE INVOCACIÓN** que recoges durante las luchas en cuanto tengas ocasión, porque de todos modos las perderás al finalizar el combate.
- Si las cosas no te están saliendo bien, corre hacia izquierda o derecha para **ESCAPAR DE LA ZONA DE COMBATE**. [D]









MOVIMIENTOS

Los Sleights de Sora, magias e invocaciones

A continuación encontrarás todos los Sleights que realizará Sora durante la aventura, así como las invocaciones y magia más importantes.

SLEIGHTS


A

■ **Sliding Dash**
● Descripción: Realiza un ataque deslizante en línea recta, golpeando a todos los enemigos que se encuentren en el suelo. [A]
● Necesitas: Tres cartas de ataque del mismo tipo. Entre 10 y 15 puntos.

■ **Blitz**
● Descripción: Realiza un triple combo.
● Necesitas: Tres cartas de ataque de diferente tipo. Entre 10 y 15 pts.

■ **Stun Impact**
● Descripción: Aturde a los enemigos cercanos de un golpe.
● Necesitas: Tres cartas de ataque del mismo tipo. Entre 20 y 23 puntos


B

■ **Zantetsuken**
● Descripción: Rompe una carta que ya no se podrá recargar hasta el final del combate. [B]
● Necesitas: Tres cartas de ataque. Valor total de 0 o 27 puntos.


C

■ **Strike Raid**
● Descripción: Lanza la espada llave en línea recta dañando y paralizando al enemigo. [C]
● Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 24 y 26 puntos.

■ **Sonic Blade**
● Descripción: Presiona el botón A para obtener 6 ataques adicionales.
● Necesitas: Tres cartas de ataque de distinto tipo. Entre 20 y 23 puntos.

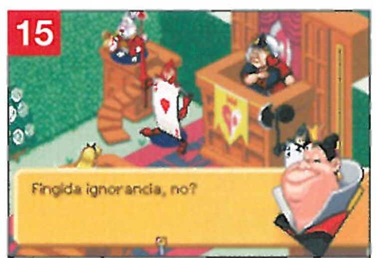

12


13



11


14



15


16

LA GUÍA, PASO A PASO

Vamos a ayudarte a rescatar a Naminé, a recuperar los recuerdos de tus compañeros y sentimientos hacia ellos... ¡a terminar esta aventura mágica!

LOS RECUERDOS DE SORA

Tras una frenética lucha contra la oscuridad, que estaba dispuesta a apoderarse del mundo, no hay ni un momento para descansar. Tienes que ponerte en marcha para que tus propios recuerdos no se borren para siempre.

Ciudad de Paso

Tras el tutorial de combate usa la carta que acabas de obtener para abrir la puerta. Continúa realizando las acciones que se te indican, hasta encontrarte con **León en la primera sala especial,** que abrirás con la llave de comienzo.

En este momento **aprenderás a realizar breaks y combos.** Después de la lucha obtendrás la **carta Simba.** Sigue a través de las salas hasta llegar a la última sala especial donde te espera un enemigo enorme. [11]

GUARDIÁN ARMADURA: Es un rival de ataques lentos y poco contundentes. Para esquivar sus manotazos o patadas tan solo tienes que alejarte de él, y si ves que va a golpear con fuerza el suelo, salta. Para derrotarlo tienes que eliminar todas las partes de su cuerpo, atacando sin parar, antes de poder dañar el cuerpo central.

Si usas una carta de Mickey, habrá un momento en el que golpear a la armadura con total impunidad. [12]

Castillo del Olvido

Antes de poder continuar al siguiente piso, un singular personaje te estará esperando para darte la bienvenida al castillo. Mira de quién se trata...

AXEL: Sus ataques son muy rápidos, pero bastante débiles. De vez en cuando empleará un Sleight para crear un gran muro de fuego con el que atacarte. Tranquilo, tú rómpelo con una carta superior y sigue atacándole hasta que caiga.

Al final obtendrás varias cartas mundo, con las que poder seguir la aventura, además de la carta fuego.

Agrabah

En cuanto entres en la ciudad te verás envuelto en un pequeño combate. Muy bien, pues deshazte de los enemigos y ve hasta la primera sala especial. Después de la conversación sigue hasta la siguiente sala especial y usa la llave guía para abrirla. [13]

Jasmine se encuentra en un apuro y tendrás que salvarla de las garras enemigas. Después, tras conseguir la **carta éter, el malvado Jafar le quitará la lámpara mágica a Aladdin** y huirá. Ve hasta la última sala especial para enfrentarte con él.

JAFAR: El combate se desarrolla sobre tres plataformas que suben y bajan continuamente. Los ataques de Jafar se limitan a golpear el suelo si estás cerca, lanzar un rayo sobre Sora, (ambos ataques los puedes evitar saltando hacia otra plataforma) y arrojar una roca incandescente. Este último ataque es el más fuerte de todos y lo mejor es romperlo con una carta de igual o mayor valor antes de que te golpee.

Para acabar con Jaffar no tendrás que atacar al genio sino a su pájaro, que está revoloteando por la parte superior sosteniendo la lámpara mágica. Elimínalo y derrotarás al genio. Además obtendrás la carta Jafar, y después la carta Genio. [14]

Wonderland

Alguien ha robado los recuerdos de la reina de corazones y ella le echará las culpas al más inocente del reino. [15]

En la primera sala especial tendrás que resolver la escena a mamporros. Utiliza golpes normales y no tendrás problemas para acabar con los soldados de la reina. Además te llevarás una carta soldado. [16]













Poco después, en la segunda sala especial un **misterioso gato te dará la llave verdad,** con la que abres la última sala especial, donde te espera un nuevo combate contra...

MAESTROMAGO: Es tan alto, que tendrás que saltar hacia su estómago, porque allí está su punto débil. Usa ataques normales, evita realizar sleights que golpeen a ras del suelo, y esquiva sus bolas de fuego corriendo por la habitación. También tienes que estar pendiente de sus golpes, y saltar en cuanto vaya a realizar uno.

Si consigues una carta de Mickey podrás hacer aparecer una gran mesa que te permitirá colocarte justo delante de su punto débil, y atacarle con mayor facilidad. Obtendrás la carta maestromago. [17]

El Coliseo

Cloud, engañado por Hades, va a participar en el torneo para derrotar a Hércules. Cuando consigas la llave guía, después de la conversación con Phil en la primera sala especial, ve a la segunda para enfrentarte a Cloud.

CLOUD: Debido a su rapidez de ataque y a sus potentes espadazos, no tienes que bajar la guardia en ningún momento.

Esquiva todos sus ataques normales sin responder, ya que suele romper tus cartas con facilidad. Cuando realice un Sleight, podrás esquivar el golpe, o si lo prefieres usar una carta 0 para anularlo.

Llegará el momento en que haya perdido la mayoría de sus cartas realizando combos, y se tendrá que recargar con frecuencia. Aprovéchalo para recuperar tu barra de vida y atacar con tus mejores golpes. Obtendrás la carta g-potion y la llave verdad.

Situado en la última sala especial, **el maléfico Hades intentará derrotar a Herc,** pero tú se lo impedirás en el último momento con uno de esos combates épicos.

HADES: Sigue el mismo método que antes hasta que se quede sin cartas, pero ahora ten más cuidado ya que es más rápido y fuerte que Cloud.

Al envolverse en llamas adquirirá una velocidad muy alta, y sus golpes serán difíciles de esquivar. Cuando avance hacia ti con magia de fuego, o intente lanzarte una esfera llameante, rompe su ataque con una carta 0.

Cuando se quede sin cartas, aprovecha el momento en el que se recarga para atacarle. Obtendrás la carta Hades, y la carta Cloud. [18]

Monstro

Pinocho y Geppeto están atrapados en el interior de una ballena. Tras hablar con pinocho, y más tarde con Geppeto en la primera sala especial, ve a la siguiente para el primer combate.

CAJA PARÁSITO: El entorno en el que se desarrolla el combate no es muy agradable, ya que el suelo es de ácido corrosivo: si te toca, caes. Así que sitúate sobre las plataformas móviles para golpearle usando cartas normales y de invocación.

Sus ataques son bastante lentos y se pueden evitar fácilmente. Fíjate en el movimiento de sus brazos y podrás distinguir si va a realizar un golpe en el suelo, o si absorbe ácido del suelo para luego escupirlo. Si estás en el lado izquierdo de la zona también se balancea sobre sus brazos para golpearte, rompe sus ataques y lo derrotarás sin problemas.

Las cartas de Mickey te hacen flotar sobre el ácido, poniendo las cosas más fáciles. Obtendrás la carta parásito y la llave verdad. [19]

En la última sala especial, para poder salir del interior de la ballena tendrás que realizar un combate vertiginoso.

SINCORAZÓN: Tu meta es llenar lo más rápido posible la barra situada en la parte superior derecha de la pantalla, marcada por una ballena. Para conseguirlo tienes que eliminar a los sin corazón a toda velocidad. Evita los ataques mágicos o invocaciones, ya que requieren mucho tiempo, y usa sólo ataques físicos.

Cuando la barra se llene, la ballena escupirá a sus inquilinos y te llevarás la carta dumbo. [20]

Halloween Town

Jack te dará la bienvenida a su pueblo de la mejor manera, o sea dándote un buen susto. Tras el combate contra un pequeño grupo de sincorazón, ganarás la **carta de Jack, Terror, y la llave de comienzo.** Dirígete hasta la primera sala especial. [21]

El **doctor Flinkenstein** ha creado una poción para recuperar los recuerdos, pero se la han robado. Ve a la segunda sala especial para conocer al hombre del saco, y persíguelo hasta la tercera sala especial. [22]

OOGIE BOOGIE: El escenario de combate se divide en dos zonas: arriba está el enemigo, y abajo tú.

Para atacar a Oogie tienes que romper tres de sus ataques en los que utiliza dados (y siempre son cartas del número 7). De este modo la verja que

MOVIMIENTOS



Ars Arcanum
- Descripción: Realiza una combinación de golpes saltando sobre un enemigo. [D]
- Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 1 y 6 puntos.



Trinity Limit
- Descripción: Con la ayuda de tus compañeras, realizas un ataque de gran potencia que daña a todos los enemigos. Se consigue en la última planta del castillo. [E]
- Necesitas: 1 carta de ataque, otra de Goofy y otra de Donald.



Ragnarok
- Descripción: Dispara muchos rayos de energía en la dirección que le indiques. [F]
- Necesitas: Tres cartas de ataque. Entre 7 y 9 puntos.

INVOCACIONES



Cross-Slash
- Descripción: Cloud ataca al enemigo con un combo de tres golpes. [G]
- Cartas necesarias: Cloud, Cloud.

Ferocious Lunge
- Descripción: Bestia atravesará la zona de combate arroyando al enemigo.
- Cartas necesarias: Bestia, Bestia.

Flare Breath
- Descripción: Mushu usará su aliento de fuego contra los enemigos próximos.
- Cartas necesarias: Mushu, Mushu.

MOVIMIENTOS



Goofy Tornado
- Descripción: Goofy usa su escudo contra los enemigos que estén próximos. [H]
- Cartas necesarias: Goofy.

Idyll Romp
- Descripción: Bambi corre por la zona de batalla confundiendo al enemigo. [I]
- Cartas necesarias: Bambi, carta ataque, carta ataque.



Omnislash
- Descripción: Cloud ataca al enemigo desde el aire.
- Cartas necesarias: Cloud, Cloud, Cloud.

Paradise
- Descripción: Bambi deja caer esferas de HP por el escenario.
- Cartas necesarias: Bambi, Bambi.

Splash
- Descripción: Dumbo proyecta un potente chorro de agua contra el enemigo. [J]
- Cartas necesarias: Dumbo, Dumbo.



Twinkle
- Descripción: Campanilla restaura la barra de vida durante unos segundos.
- Cartas necesarias: Campanilla, Campanilla.

MAGIA

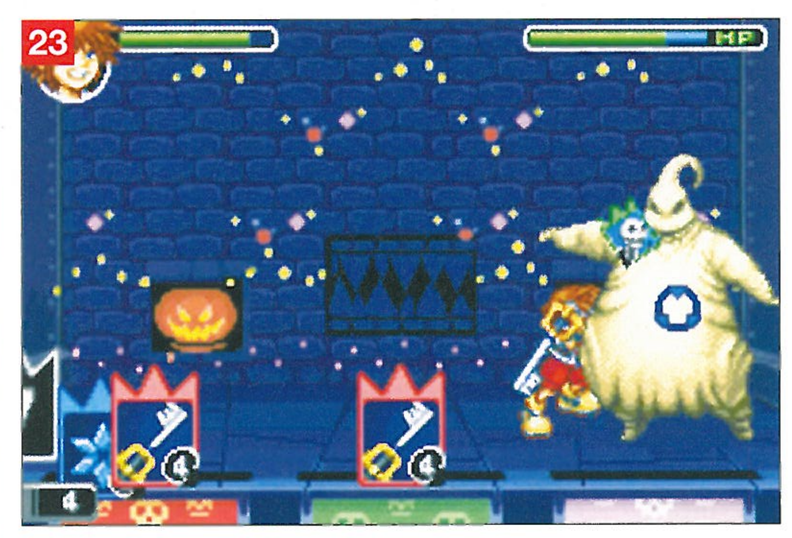
Aeroga
- Descripción: Ataque con elemento aire que afecta a gran parte de la zona de combate.
- Cartas necesarias: Aire, Aire, Aire

Blizzaga
- Descripción: Ataque con elemento hielo muy potente. [K]
- Cartas necesarias: Ventisca, Ventisca, Ventisca

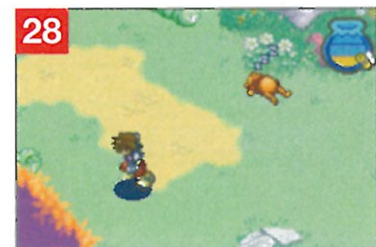












os separa desaparecerá y tendrás un momento durante el cual podrás atacar sin problemas. Tan solo debes tener cuidado con unas cuchillas que utiliza de vez en cuando, e impedir que se recargue la barra de vida. Obtendrás la carta Oogie. [23]

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, la compañera de Axel te atacará por sorpresa, pero al menos te hará recordar algo muy importante.

LARXENE: Es un rival muy rápido y con muchos ataques, casi todos mágicos. Sus cartas son de números muy altos, por lo que la mayor parte del tiempo tendrás que esquivar sus ataques físicos, los proyectiles de rayo (rodando por el suelo), y su Sleight más potente: un rayo que te paralizará unos segundos (salta en dirección contraria para que no te alcance).

Aprovecha el momento que recarga su baraja para atacarla y rellenar vida. Obtendrás la carta rayo y más cartas mundo. [24]

Atlantica

Te encuentras bajo el mar, en la **ciudad sumergida del rey Triton y la princesa Ariel.** Ve a la primera sala especial para hablar con Sebastián, y a la segunda para enterarte de qué le pasa a Ariel.

Cuando llegues a la tercera sala especial, Úrsula estará esperando a Ariel para liberar a su pequeño amigo, y también para algo más.

ÚRSULA: Primero tienes que deshacerte de uno de sus tentáculos y después alcanzar su cabeza dando un buen salto.

La mecánica del combate es siempre la misma, pero no te despistes. Sus ataques consisten en lanzar potentes rayos, escupir burbujas de aire que invierten la dirección del pad, y un potentísimo rayo que sale de su boca. Lo mejor para evitarlos es usar una carta de mayor valor o correr hacia otro lado.

Las cartas de Mickey te van a ser muy útiles, ya que eliminarán los tentáculos y pondrán la cabeza de Úrsula a ras de suelo unos segundos. Obtendrás la carta Úrsula. [25]

Castillo del Olvido

Por fin has encontrado a tu amigo, aunque no se alegra de verte.

RIKU: Sus ataques son solo físicos y no hace combos, por lo que siempre tiene las mismas cartas. Igual que él, tú tampoco deberías usar Sleights para no quedarte sin cartas. Esquiva o anula sus embestidas y atácale con golpes normales, y algunas invocaciones (Cloud te será útil) hasta derrotarlo. Obtendrás carta Aire. [26]

Never Land

Parece que Sora y sus compañeros no recuerdan el **peligroso barco pirata del capitán Garfio.** Sigue a campanilla hasta la primera sala especial, donde está Peter Pan, y continúa hasta la segunda para **rescatar a Wendy.**

Una rabieta de Peter impide que la rescatéis, y tienes que llegar hasta la tercera sala especial para verte las caras con Hook.

HOOK: Es un enemigo muy peligroso, por la potencia de sus ataques. Tienes que estar pendiente de sus movimientos, y romper cualquier sleight con una carta 0. Sus ataques pueden ser un peligroso combo con la espada o varios paquetes bomba. Por otro lado, los continuos movimientos del barco pueden dificultarte las cosas, y las numerosas cartas 0 de Hook pueden ponerte contra las cuerdas.

Utiliza cartas cura, y atácalo mientras recarga su baraja. Obtendrás la carta Hook.

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, Riku sigue enfadado contigo y no te dejará continuar tu visita.

RIKU: A los ataques normales de antes le tienes que añadir un sleight que lanza una bola de energía perseguidora. Cuando vaya a realizar el ataque, corre o rueda hacia la parte de escenario que queda a su espalda, y no te alcanzará.

En el momento que la baraja de Riku se vaya acabando, utiliza la misma técnica de antes para derrotarlo. Aprenderás Telepor.

100 Acre Wood

Pooh ha perdido a sus amigos, pero tú le ayudarás a dar con su paradero y de paso, conseguir recompensas. [27]

! Para controlar al pequeño Oso *utiliza el botón R para hacer que te siga, y ojo con el volumen de miel que tiene su tarro. Evita que se vacíe o de lo contrario tendrás que esperar un buen rato hasta que se rellene mientras el bueno de Pooh se echa una cabezadita.* [28]













Sigue el camino hasta el primer bote de miel, y haz que Pooh se lo coma. Súbete en el carro de madera junto con el oso para romperlo, y continúa hasta lPuerquito (haz que Pooh se cruce en su camino), que te enseñará confu.

Un poco más abajo haz que **el oso coja 6 globos** a la derecha del camino, y conseguirás la **carta Spellbinder.**

Sigue caminando y haz caer al oso en un agujero junto a varias pisadas. **Roo te dará un elixir.**

Continua hacia abajo hasta un burro, habla con él y sigue. Haz pasar a Pooh cerca del avispero de la derecha. Corre delante de las avispas para devolverle el rabo al burro, y **aprenderás Bind.**

Junto al avispero hay cuatro troncos. Habla con Roo y haz que Pooh salte los troncos. Aprenderás Idyll Romp. [29]

Sigue y verás una serie de troncos de distintos tamaños en dos tandas, primero 12 y luego 5. **Entiérralos por completo usando tu llave espada** y aparta a Pooh del camino. En cuanto veas varias coles rodando por el camino, golpéalas hasta amontonar 14. Aprenderás Synchro.

Al final del camino, **Pooh te dará la carta Bambi.**

Hollow Bastión

Bella y Bestia está discutidos por culpa de la bruja Maléfica. Hasta que no llegues a la tercera sala especial no averiguarás lo que pretende hacer con los corazones de tus amigos. [30]

DRAGÓN MALÉFICO: Para pelear debes contar con varias cartas cura en tu baraja. Sus ataques pasan por dar golpes al suelo, ataques físicos, y escupir fuego, que a su vez puede separarse en pequeños focos y perseguirte. Su punto débil es la cabeza, así que la carta de Mickey te será de gran ayuda porque hace aparecer dos grandes rocas que te sitúan bajo su boca. Usa ataques normales y obtendrás dragón maléfico. [31]

Castillo del Olvido

Un nuevo inquilino del castillo vendrá a darte la bienvenida, y parece que tiene que ver con la forma de pensar de Riku.

VINXEN: Sus principales ataques son físicos y un sleight mediante el que puede congelarte durante unos segundos y restarte bastante vida. Pero lo más importante es su gran defensa, gracias a la cual podrá evitar cualquier golpe que le des de frente. Dale con cartas normales por la espalda mientras se desplaza volando de un sitio a otro, y usa magia fuego y a Cloud para burlar su defensa. Obtendrás la carta Mega-Eter.

Twinlight Town

Ni Sora y ni sus compañeros parecen recordar esta ciudad. Dirígete hasta la única sala especial para enfrentarte nuevamente con Vinxen.

VINXEN: Ojo, sus ataques son mucho más numerosos y potentes. Puede realizar golpes físicos de gran potencia, congelar partes del terreno de combate y crear estalagmitas que te persiguen hasta impactarte. Trata de esquivar sus ataques hasta que se quede sin cartas, ve curando tus heridas, y usa la magia fuego, golpes físicos y a Cloud para derrotarlo. Si realizas todo esto correctamente, ten por seguro que te llevarás a casa la carta Vinxen. [34]

Castillo del Olvido

Riku comparte los que Sora creía que eran sus recuerdos más importantes, y no está dispuesto a aceptar que sea él, el que está equivocado.

RIKU: el combate es igual que el que ya disputaste, pero ahora su barra de vida es más grande. Rueda por el suelo hacia Riku para esquivar su Dark Firaga y arróllalo con tus cartas de ataque e invocación más fuertes. Obtendrás la carta mega-poción. [35]

Destiny Islands

Has regresado a casa y todo el mundo se acuerda de ti. Incluso en la primera sala especial encontrarás a Riku como si fuera tu mejor amigo. Avanza hasta la segunda sala especial para enfrentarte a un poderoso enemigo. [36]

LADO OSCURO: A pesar de su kilométrica barra de vida, sus ataques no son muy peligrosos: utiliza cartas por debajo del 7 que pueden romperse con facilidad. Sus ataques son golpear el suelo con fuerza (salta para esquivar la honda expansiva) lanzar bolas de energía desde el corazón y desde el cielo, y por último hundir el brazo en el suelo mientras hace aparecer sincorazones. Salta hacia su cabeza y golpea con tus cartas más potentes. Al finalizar conseguirás Lado Osc.y Oathkeeper.

Castillo del Olvido

Realmente se está haciendo pesado el amiguito de Sora, aunque esta es la última vez que tendrás que verte las caras con él. Pasa la página y sabrás cómo deshacerte esta vez.

MOVIMIENTOS



Confuse
- Descripción: Confunde temporalmente a los enemigos.
- Cartas necesarias: Genio, Campanilla, una carta de invocación



Curaga
- Descripción: Restaura una gran cantidad de vida. [L]
- Cartas necesarias: Cura, Cura, Cura.

Firaga
- Descripción: Ataque con elemento fuego muy potente. (549)
- Cartas necesarias: Fire, Fire, Fire.

Gifted Miracle
- Descripción: Restaura la baraja de cartas y carga HP a todos los personajes de la zona, incluidos los enemigos.
- Cartas necesarias: Bambi, Ventisca, carta objeto.

Holy
- Descripción: causa mucho daño en una pequeña zona. [M]
- Cartas necesarias: Mega Eter, Megaelixir, carta objeto.



Mega Flare
- Descripción: Ataque con elemento fuego de máxima potencia.
- Cartas necesarias: Mushu, Fire, Fire.

Stopga
- Descripción: Detiene a los enemigos por un largo periodo de tiempo.
- Cartas necesarias: Paro, Paro, Paro.

Thundaga
- Descripción: Ataque con elemento rayo muy potente.
- Cartas necesarias: Rayo, Rayo, Rayo.

Warp
- Descripción: Elimina a todos los enemigos que estén a la vista.
- Cartas necesarias: Stop, Aire, Aire.















RIKU: A sus características anteriores súmale un nuevo y devastador sleight llamado Dark Aura, que consiste en atacar mogollón de veces e invertir los controles de Sora. Y además tiene una baraja de cartas con números realmente altos. Durante todo el combate deberás esquivar sus ataques y romper su Dark Aura usando cartas 0, o de lo contrario te aniquilará en un santiamén. Cuando se quede sin cartas será el momento de atacar con todo lo que tengas. Obtendrás la carta Riku.

Inmediatamente después aparecerá Larxane para evitar que puedas acceder al último piso del castillo.

LARXENE: a los golpes que ya tenía antes debes sumarle una rapidez formidable en todos sus movimientos, y un nuevo sleight (Teleport Rush) con el que puede realizar un peligroso combo. Rompe sus ataques más poderosos con cartas 0 y espera hasta el final del combate para atacar. Obtendrás la carta Larxene y, después de hablar con Naminé, Olvido. [37]

Castillo del Olvido (Piso 13)

Nada más entrar aprenderás **Limite Tri.**, después de hacer una promesa con tus compañeros. Ve hasta la única sala especial del piso y prepárate para **desembolsar más de 99 puntos en cartas** si quieres abrir la puerta.

AXEL: Desde el principio de la aventura puede decirse que ha evolucionado poco este personaje, ya que sus ataques y su fuerza son casi iguales en todo momento. Junto al muro de fuego, ahora también podrá realizar un combo potente, y lanzar dos bolas de fuego. Esquiva sus ataques y golpéale mientras recarga la baraja (sobre todo cuando se haya quedado con pocas cartas). También te serán indispensables varias cartas de cura y de valor 0 para romper sus ataques más chungos. Obtendrás la carta Axel. [38]

A continuación ve hasta la sala de la esquina derecha del mapa, para llegar junto a Naminé, y rescatarla de las garras de sus captores.

MARLUXIA: Tiene una potencia y velocidad similares a las de sus compañeros, por lo que no te costará mucho deshacerte de él. Sus dos sleight pueden ser esquivados fácilmente si ruedas por el suelo cuando vayan a golpearte, tanto los pétalos de flores como su guadaña.

También tienes que estar pendiente de sus golpes físicos, que son mucho más peligrosos que los sleights. La onda expansiva que crea en el suelo la puedes esquivar saltando, pero si empieza a golpearte con la guadaña lo mejor es que rompas su ataque con una carta 0 o 9 para que cese. Son indispensables las cartas de ataque con números altos y varias cartas cura. Obtendrás la carta Marluxia.

MARLUXIA 2: El enemigo final destaca mucho más por su inagotable barra de vida que por su dificultad.

Lo más importante del combate es que no suele usar cartas con números muy altos por lo que si llevas cartas de 7 para arriba, no tendrás problema. Empieza atacando a las patas de su robot hasta que puedas golpearlo directamente a él. Sus ataques consisten en lanzar guadañas de energía, saltar sobre ti, deslizarse a toda velocidad y convertir pétalos de flores en armas que te dispararán desde el aire. Para evitar todos estos golpes lo único que debes hacer es rompérselos con una carta más elevada, y atacarle en cuanto tengas oportunidad. Pasado un buen rato, habrás acabado con él. [39]

Una vez que hayas liberado a Naminé, habrá llegado el momento de recuperar todos los recuerdos de tus verdaderos compañeros y amigos, pero sobre todo, tus verdaderos sentimientos hacia ellos.

RIKU EL VALIENTE

Concluida la historia de Sora tendrás la oportunidad de jugar una nueva partida con su mejor amigo. [40]

Este **nuevo personaje recorre los escenarios del Castillo del Olvido** de forma paralela a Sora, pero tanto su historia como sus técnicas de combate son totalmente distintas

Caminando hacia la luz

Dormido entre la luz y la oscuridad, el corazón de Riku es despertado por una extraña voz, justo antes de entregarle la primera carta del castillo.

! Dada la simplicidad de algunos tramos, y la escasa historia que se explica en ellos, en varios pisos tan solo haremos mención al enemigo final.

Hollow Bastion

Ve a la primera sala especial, en la parte inferior del mapa para llegar a tu antigua habitación del castillo. Con la llave guía en tu poder continúa hacia la siguiente sala especial (parte superior izquierda) y por último a la tercera, donde espera tu antigua anfitriona.

DRAGÓN MALÉFICO: Sus ataques de fuego pueden ser muy molestos, aunque puedes evitarlos rompiendo sus cartas cuando vaya a lanzarlos. Desde el principio salta hacia su cabeza y no pares de atacarlo. Obtendrás la carta dragón maléfico. [41]

Castillo del Olvido

La voz que despertó a Riku ha tomado forma , y no es otra que la de **Ansem, el líder de los sincorazón.**

Gracias a la fuerza de su corazón, y a la ayuda de su majestad, Riku es capaz de oponerse a los deseos de Ansem y hacerle frente.

ANSEM: Sus ataques consisten en un pequeño rayo de avance horizontal, realizar combos físicos, y usar su lado oscuro para deslizarse de un lado a otro. Como es muy débil tan solo tendrás que preocuparte de romperle el sleight y atacar sin descanso para que muerda el polvo. [42]

A partir de este momento ya puedes entrar en modo oscuro.

Agrabah

JAFAR: Lo que tienes que hacer para deshacerte de este enemigo es utilizar el fantástico nivel de salto que tiene Riku para atacar al Loro













constantemente, y después romper el ataque de Jafar cuando vaya a lanzarte una gran roca en llamas. Tras el combate obtendrás la carta Jafar.

Monstro

CAJA PARÁSITO: Ten mucho cuidado con el ácido del suelo (usa las cartas de su majestad para despreocuparte de la corrosión) y ataca sin cesar. En el momento que baje uno de sus brazos o que absorba ácido por ellos, apártate para esquivar los ataques y vuelve a golpearle justo a continuación. Obtendrás la carta caja parásito. [43]

Castillo del Olvido

De vuelta al castillo, un viejo conocido nos dará la bienvenida

VINXEN: En este combate Vinxen va a utilizar todos los ataques que usó en su última lucha contra Sora, pero tu baraja de cartas te da una ventaja claramente superior.

Rompe sus sleights usando cartas 0 hasta que puedas entrar en modo oscuro, y a continuación utiliza el Dark Aura un par de veces para eliminarlo sin dejar huella.

También puedes romper sus ataques y esperar a que se quede sin cartas para golpearle a placer. [44]

Neverland

HOOK: Tan peligroso como antes, sus regalos bomba son sin duda sus ataques más devastadores. Evita por todos los medios que use su sleight Rush & Present, y esquiva sus envestidas y pequeños regalos.

Para atacar con garantía, entra en modo oscuro y usa tanto golpes normales como Dark Firaga y Dark Break. Obtendrás la carta Hook.

Traverse Town

GUARDIÁN ARMADURA: De nuevo es uno de los combates más fáciles de la aventura. Atácale sin parar hasta que lo desmontes por completo. Obtendrás como premio la carta Guardia Ar. [45]

Castillo del Olvido

Utilizando los datos que recopiló en su anterior combate, Vinxen ha creado una réplica exactamente igual al Riku original. Pero esta parece no tener ningún miedo a su lado oscuro, al contrario que el real.

RIKU: De nuevo dispones de una baraja esplendida para poder realizar todos los sleights que desees sin preocuparte por perder tus cartas. Esquiva sus Dark Firaga y atácalo con los golpes que quieras. [46]

Tras una pequeña charla, Ansem te dará nuevas cartas para que sigas avanzando por el castillo. [47]

Atlantica

ÚRSULA: Nuestro consejo es que golpees sus tentáculos para poder alcanzar su cabeza sin preocuparte demasiado por sus ataques, ya que son bastante débiles. Si entras en estado oscuro no realices sleights ya que los ataques normales son suficientemente potentes para derrotarla. Las cartas de Mickey te ayudarán bastante. Cuando acabes con ella, te darán la carta Ursula. [48]

ASÍ SON LAS CARTAS DE RIKU

Descubre toda la baraja del héroe

- **EN NINGÚN MOMENTO PODRÁS CAMBIAR LAS CARTAS** de su baraja, ya que es una baraja cerrada. Las cartas irán cambiando según la zona donde te encuentres o de los enemigos finales que hayas eliminado. [A]
- Cuando subas un nivel de experiencia tampoco podrás adquirir sleights (ya que los tendrás todos desde el principio), ni aumentar CP. En su lugar podrás incrementar el poder de ataque, y los puntos DP (puntos oscuros). [B]
- Otro aspecto importante es la posibilidad de transformarte en Riku Oscuro cuando tu barra de DP (bajo la barra de vida) llegue a 30. Para ello tienes que recibir daño, o romper los ataques del enemigo, y solo podrás realizar la transformación después de enfrentarte a Ansem.
- En modo oscuro la fuerza y velocidad se incrementarán considerablemente, podrás realizar dobles saltos, ataques en el aire, y es en el único estado en el que puedes ejecutar Sleights. [C]
- Durante tu viaje por el castillo tendrás que acceder a todas las salas especiales de cada piso, como en la aventura de Sora. Tras derrotar al villano de turno tienes que ir hacia la salida por tus propios medios, y deberás atravesar muchas de las salas que todavía no has visitado. Dicha salida estará siempre situada en la parte este o noreste del mapa.
- La única forma de recuperar vida durante los combates es utilizando las cartas de su majestad. También tendrás que recoger las bolas verdes que encontrarás por el escenario (dentro de los objetos) si quieres gozar de una "buena salud". [D]









MOVIMIENTOS

Los Sleights e invocaciones de Riku

Riku también es capaz de realizar espectaculares movimientos que bajarán rápidamente la barra de energía enemiga.


A

■ **Dark Break**

● Descripción: Ataca desde el aire a varios enemigos causando un daño moderado. [A]

● Cartas necesarias: : Tres cartas de ataque. Valor de 5 a 15 puntos

■ **Dark Firaga**


B

● Descripción: Lanza un proyectil de energía causando gran daño al enemigo. [B]

● Cartas necesarias: Tres cartas de ataque. Valor de 16 a 25 puntos

■ **Dark Aura**


C

● Descripción: Golpea repetidas veces a un enemigo y acaba con una gran explosión que lo puede dejar momentáneamente paralizado. [C]

● Cartas necesarias: Tres cartas de ataque. Valor de 27 puntos

■ **MM Miracle**


D

● Descripción: La única invocación que puede realizar Riku. Su majestad recupera parte de la barra de vida, daña y paraliza al enemigo por unos segundos. [D]

● Cartas necesarias: Dos o Tres cartas de su majestad.


50


51


52


49



53


54

Coliseo

HADES: Su ataque más dañino es el sleight Fire Wave, con el que lanza potentes llamaradas por las palmas de sus manos (qué espectáculo). La gran bola de fuego que arroja de vez en cuando la puedes sortear fácilmente si corres hacia su espalda.

Rompe sus ataques más potentes y esquiva hasta que se quede sin cartas. Ese será el momento que debes aprovechar para usar golpes normales. Pilla la carta Hades. [49]

Wonderland

MAESTROMAGO: Es muy similar al enemigo final de Traverse Town, o sea que te va a resultar también sencillísimo de abatir. No dejes de atacarle ni un solo momento desde que empiece el combate. Cuando baje tu nivel de vida puedes invocar a su majestad para que haga algo al respecto. A cambio obtendrás la carta maestro mago.

Halloween Town

OOGIE BOGGIE: Del mismo modo que si lucharas con Sora, aquí nuestro amigo Oogie utiliza cartas de nivel 7 cuando tira sus dados. Rompe 3 de estos ataques para bajar las verja que os separan y atácalo usando golpes normales. Obtendrás la carta Oogie Boggie. [50]

Castillo del Olvido

Un nuevo miembro de "La compañía" ha sido enviado para pararte los pies, y aunque su oscuridad es muy poderosa no va a tenerlo nada fácil, porque tú a estas alturas eres ya una bestia.

LEXIUS: Vuelves a tener una baraja impresionante (parece que siempre te dan las mejores cartas cuando luchas contra algún miembro de "La compañía").

Aparte de sus ataques normales, y de crear una onda expansiva golpeando el suelo, Lexius también es capaz de destruir una enorme roca y lanzar todos los fragmentos hacia ti causándote un daño considerable.

Rompe todos sus sleights y utiliza Dark Aura cuando entres en estado oscuro. Obtendrás la carta Lexius.

Destiny Islands

Al parecer todos tus amigos, o más bien los recuerdos de tus amigos, están desapareciendo de tu corazón. Ve hasta la sala especial para enfrentarte a tus temores más terribles. A tu lado oscuro.

LADO OSCURO: Para deshacernos de esta cara B de ti mismo, ataca siempre que tengas oportunidad usando golpes normales. Rompe todos sus ataques y entra en modo oscuro para que tus golpes sean aún más fuertes. Esto te ayudará a acabar más deprisa con su gran barra de vida. Y como premio obtendrás la carta lado oscuro. [51]

Twilight Town

Tras conocer a Diz, la persona que se esconde tras la sombra que ha estado guiando tus pasos hasta este momento, debes ir hacia delante hasta llegar a la primera sala especial.

RIKU: Por enésima vez tienes que luchar contra tu otro yo, aunque esta vez su vida es bastante más amplia, y su baraja de cartas es increíblemente buena. Para llevar a buen puerto el combate necesitas romper todos sus Dark Aura, y esquivar los Dark Firaga, hasta que su baraja se quede bastante reducida. En ese momento podrás atacarle, a ser posible en modo oscuro, realizando ataques normales y todos los sleights que puedas. [52]

Con la llave guía en tu poder continúa hacia la siguiente sala especial donde encontrarás a Naminé, y a tu amigo Sora.

Castillo del Olvido

Como has rechazado la ayuda que te ofrecía Naminé para encerrar por siempre el temor a la oscuridad en el interior de tu corazón, tendrás que llegar hasta el final para hacerle frente por ti mismo. [53]

ANSEM: Este combate no tiene nada que ver con el que tuviste en el primer piso del castillo hace algunas páginas. Ahora Ansem dispone de 4 barras de vida, es más rápido, tiene mejores cartas, y un nuevo sleight que quita muchísima vida. Vale, tranquilo, en el momento que veas como se abre un circulo oscuro en el suelo, usa una carta 0 para romperlo.

También tendrás que romper el resto de sus sleights para entrar rápidamente en modo oscuro y poder realizar Dark Aura y Dark Firaga, así como golpes más rápidos y potentes. Con esto no tendrás problema para deshacerte del último enemigo. [54]

Por fin, parece que todo ha salido bien y nuestros pequeños héroes han superado las pruebas que les ha puesto el destino. Seguro que agradecen nuestra ayuda, ¿verdad chicos?

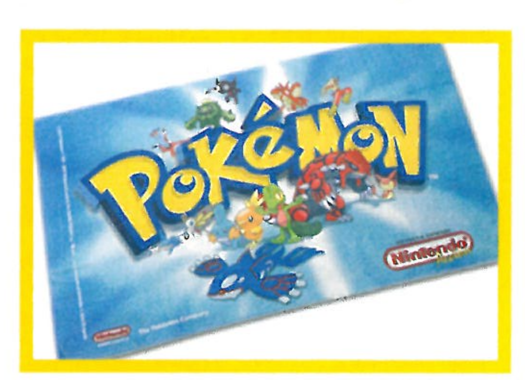
SUSCRÍBETE A Nintendo Acción



Tamaño toalla: 100x160 cm.

Y LLÉVATE ESTA FLIPANTE TOALLA POKéMON





¡Regalo exclusivo! sólo para lectores de Nintendo Acción

suscríbete y consigue un 10% de descuento + Toalla de regalo por sólo 32,30€

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!

- Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777
  De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
  Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.
- Envía CUPÓN por correo (no necesita sello)
  HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
  20080 San Sebastián
  (Guipúzcoa)
- Envía cupón por FAX 902 540 111
- E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
- INTERNET
  www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintento Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una toalla POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** **NÚMERO** **CADUCIDAD**

○ **VISA** ○**MASTER CARD** ○ **4B** ○**EUROCARD** ○ **6000**

Nombre/ Apellidos.................... Fecha de Nacimiento.................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).................... Localidad.................... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. Para modificar tus datos escribe a Axel Springer España, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**



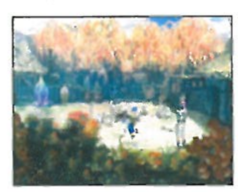
TRUCAZOS PARA GC

Passwords, estrategias y códigos de Cube.

BATEN KAITOS

Pac-Man

Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** encárgate dea Nappa manejando a Tien.

MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:

- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con un jugador.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



RESIDENT EVIL 4

Mini juegos

Para desbloquear todos los modos de mini-juegos del mercenario, completa al menos una vez el juego. Ahora podrás disfrutar de estas flipantes pruebas.

Super arma:

¿Recuerdas al tipo que te vende mejoras para las armas, munición y otras cosas? Bien, pues cuando te haga la pregunta secreta ve a dos áreas con medallones azules y dispárales, ahora tienes que encontrar y disparar a 10 medallones más que habrán aparecido después de disparar a los 2 primeros. Cuando los dispares conseguirás la "punisher", la pistola definitiva.

STAR FOX ASSAULT

Mini juego de Xevious

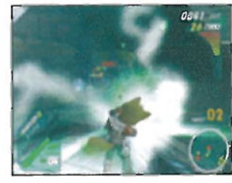
Consigue medalla de plata en todas las misiones para desbloquear uno de los matamarcianos más famosos (y difíciles, oye) de todos los tiempos.

Modo supervivencia

Completa el juego de un jugador al menos una vez.

Desbloqueables en multijugador

- **5 matches:** lanza misiles
- **10 matches:** lanza misiles para un jugador
- **15 matches:** debloquea a Peppy Hare
- **20 matches:** desbloquea a Gattling Guns
- **30 matches:** capturar la bandera
- **40 matches:** mapa Titania Desert
- **50 matches:** modo de disparo preciso
- **60 matches:** cuatro mapas de un jugador
- **90 matches:** Booster Packs
- **110 matches:** Booster Packs para un jugador
- **130 matches:** mapa Zones Sea Base
- **150 matches:** Wolfen
- **170 matches:** misiles buscadores
- **200 matches:** bombas Cluster
- **230 matches:** Booster Pack y Launcher en modo Tilt



TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":

Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1 en la consola. Verás, en la pantalla, que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:

- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:

Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz. Verás algo ciertamente "graciolo".

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero x
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr. Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: zelda 2: link adventure
- NES Classic: super mario bros
- NES Classic: pac-man
- NES Classic: xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Mr. Driller
- Super Mario 64 DS
- Project Rub
- Wario Ware Touched!



TRUCAZOS PARA GBA

La solución definitiva para juegos de GBA.

BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla en su circuito.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas dependiendo de en qué puesto acabes, cuantas notas musicales hayas cogido, etc. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:

- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5 ..... Fase 1-1-1
BK8V ...... Fase 1-1-2
69NN .... Fase 1-2-1
GFVY ...... Fase 1-3-1
V34K .... Fase 1-3-2
94HR ...... Fase 2-1-1
ZWLG ..... Fase 2-ú-2
SP?? ...... Fase 2-1-3
KDY3 ...... Fase 2-2-1
Y27F ...... Fase 2-3-1
6!2N ...... Fase 2-3-2
BHBV ...... Fase 2-3-3
MQR5 ..... Fase 2-4-1
3YTK ...... Fase 2-4-2
?6DS ...... Fase 2-4-3
6?SR ...... Fase 2-5-2
SNJ5 ...... Fase 2-5-3
MNW9 ..... Fase 3-1-1
BF8Z ...... Fase 3-2-1
65NS ...... Fase 3-2-2
YVKK ...... Fase 3-2-3
KGTY ...... Fase 3-2-4
SRD6 ...... Fase 3-3-1
Z3ZB ...... Fase 3-4-1
9?5M ...... Fase 3-5-1
FC73 ...... Fase 3-5-2
NL2? ...... Fase 3-5-3
VXBG ...... Fase 3-6-1
YWKJ ..... Fase 3-6-2
GJQZ ...... Fase 3-6-3
KHP2 ...... Fase 3-7-1
313K ...... Fase 3-7-2
?!JT .... Fase 4-1-1
ML17 ...... Fase 4-2-1
YXFC ...... Fase 4-3-1
GHV1 ...... Fase 4-4-1
VW4C ...... Fase 4-5-1
YX!F .... Fase 4-6-1
.... (Fase final)

KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación

- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



LEGO STAR WARS

Colores
Pausa el juego en medio de una partida y ejecuta la siguiente combinación: L, L, L, izquierda, izquierda, R, R, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, abajo y SELECT. Hala, ya puedes poner los colores que quieras.

Oveja
Pausa el juego en plena partida y ejecuta la siguiente combinación: L, R, abajo, arriba, R, R, derecha, izquierda, abajo, abajo, derecha, derecha.

Lecciones de Yoda
De nuevo, pausa la partida y ejecuta la siguiente combinación: abajo, R, L, SELECT.

Colores para el sable de luz
Pausa donde tú y yo sabemos y ejecuta la siguiente combinación: R, R, L, START.



GAME

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.







SUPER MARIO 64 DS

~~39,95~~ **34,95**

CNA

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).
- Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 15/05/2005 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

Disfruta la **película** en un **juegazo** de sigilo y acción alucinante.

- GAMECUBE
- JUNIO
- ELECTRONIC ARTS
- SIGILO - ACCIÓN

BATMAN BEGINS

Lo último de Batman para cine está a punto de ser un juegazo. Con una ambientación de primera y unos gráficos impresionantes, el objetivo de EA Games es que vivas la aventura del hombre murciélago desde su orígenes. Durante el juego podrás controlar tanto a Bruce Wayne como a su "otro yo", Batman, en un arcade que mezclará acción y sigilo desde una perspectiva diferente. No en vano el guionista del juego será el mismo de «Splinter Cell», y el toque peliculero definitivo lo darán los actores poniendo las voces en esta aventura.



¡¡Miedo!! *En este juego, Batman tendrá que asustar e interrogar a los enemigos. Incluso habrá un medidor de miedo. Si das una lección al jefe, sus esbirros saldrán por patas.*



Igual que la peli. *Sí, eso, Batman se moverá por los decorados de la película, que aparecerán con todo lujo de detalles, como veis. Y la historia será totalmente original.*



Gotham City. *La ambientación del juego será de órdago. Gotham aparecerá con un aspecto genial. Y tú tendrás que interactuar con los escenarios y destrozarlos.*

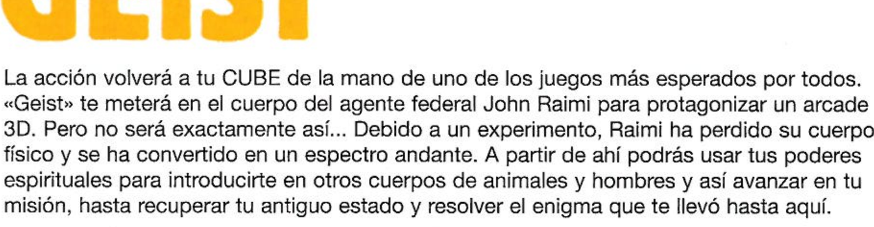


Toneladas de acción. *A pesar de tratarse de un juego de sigilo, la acción será clave. Batman dispondrá de múltiples golpes y las armas de siempre: batarang, batgancho...*

Regreso **vibrante** de la **acción** con un buen toque fantástico.

▸▸GAMECUBE
▸▸JULIO
▸▸NINTENDO
▸▸ACCIÓN 3D

GEIST



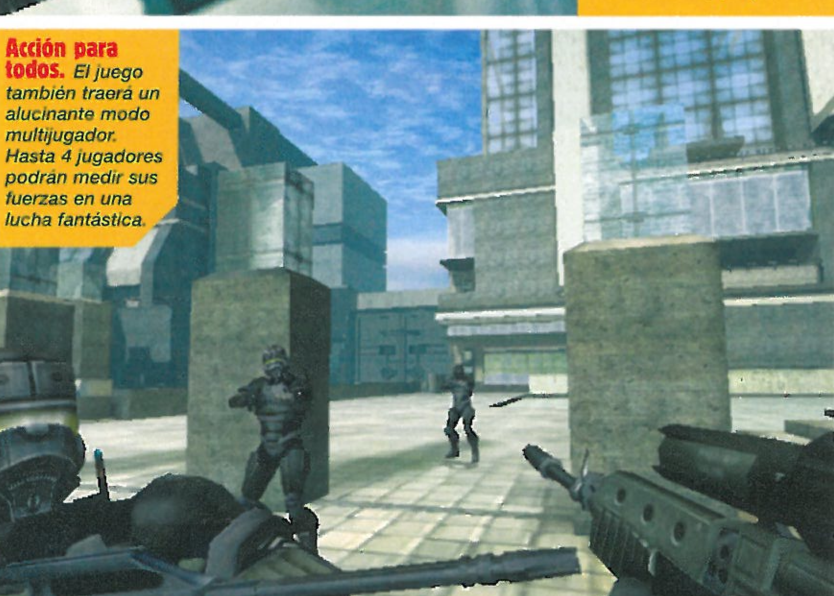
La acción volverá a tu CUBE de la mano de uno de los juegos más esperados por todos. «Geist» te meterá en el cuerpo del agente federal John Raimi para protagonizar un arcade 3D. Pero no será exactamente así... Debido a un experimento, Raimi ha perdido su cuerpo físico y se ha convertido en un espectro andante. A partir de ahí podrás usar tus poderes espirituales para introducirte en otros cuerpos de animales y hombres y así avanzar en tu misión, hasta recuperar tu antiguo estado y resolver el enigma que te llevó hasta aquí.



Mucha caña. *Al estilo de los mejores arcades 3D, el nivel de acción estará por las nubes. Tan alto como el de los gráficos, o el nivel de ambientación, que promete todo.*



Otro punto de vista. *El "prota" podrá utilizar otros cuerpos para entrar en combate, o meterse en sitios inaccesibles. Todo valdrá para resolver el enigma de la aventura.*



Acción para todos. *El juego también traerá un alucinante modo multijugador. Hasta 4 jugadores podrán medir sus fuerzas en una lucha fantástica.*



Mucho trabajo. *El desarrollo mezclará acción y aventura, de modo que además de cargarse bichos habrá que estar atento para que no olvidemos explorarlo todo.*

Pura **aventura** y **puzzles** con look manga para DS.

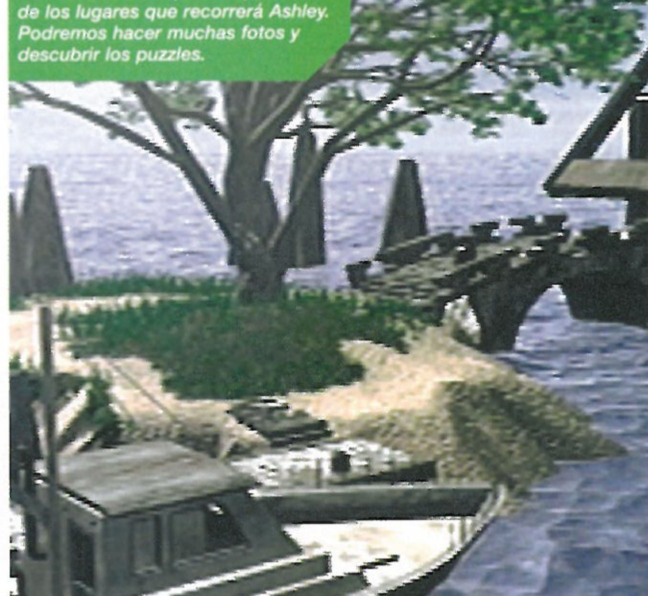
- NINTENDO DS
- JUNIO
- CING
- AVENTURA - PUZZLE

ANOTHER CODE

Los amantes de la aventura están de enhorabuena. «Another Code» será el próximo juegazo de DS y aprovechará al máximo las posibilidades de la portátil. La protagonista es Ashley, una niña que quiere descubrir el enigma que se oculta tras la desaparición de su padre. Para ello viajará a una isla donde tendrá que explorar el terreno, conversar con otros personajes y resolver multitud de puzzles usando la pantalla táctil y el micro. Todo ello con una ambientación propia del manga y acompañado de unos gráficos 3D impresionantes.



Manga. *El juego presentará una magnífica estética manga que será la ambientación perfecta para la aventura. Las intros tienen imágenes propias de una película de anime.*



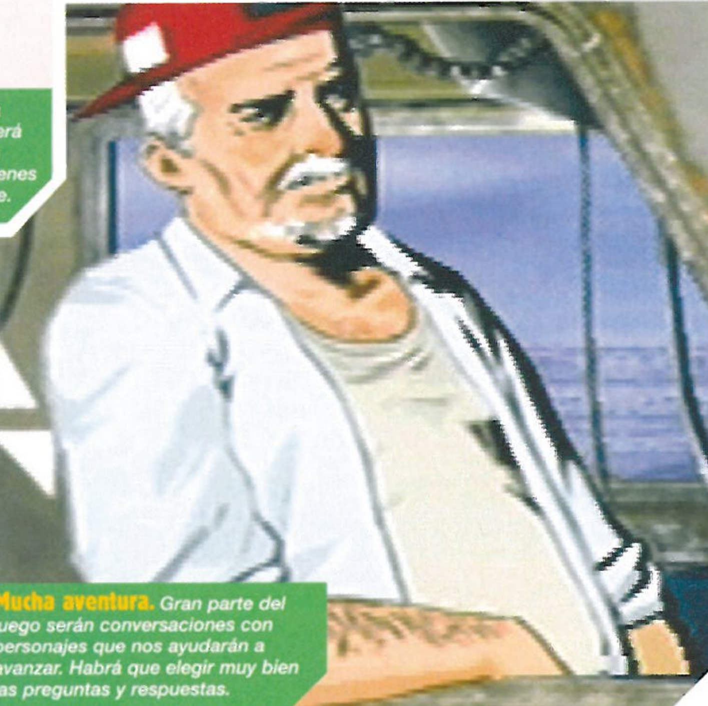
¡Qué paisajes! *La pantalla superior nos mostrará estupendas postales de los lugares que recorrerá Ashley. Podremos hacer muchas fotos y descubrir los puzzles.*



Un mundo táctil. *En la pantalla táctil moveremos a Ashely con el puntero. No hay que "arrastrala" todo el rato, basta con pinchar a un lado para que se desplace.*



PANTALLA TÁCTIL



Mucha aventura. *Gran parte del juego serán conversaciones con personajes que nos ayudarán a avanzar. Habrá que elegir muy bien las preguntas y respuestas.*

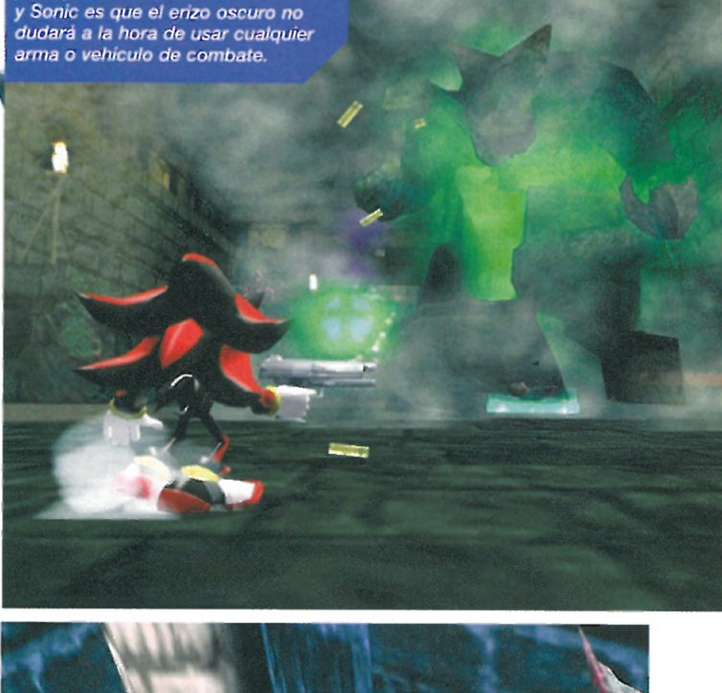


»GAMECUBE
»INVIERNO 2005
»SEGA
»PLATAFORMAS

SHADOW THE HEDGEHOG

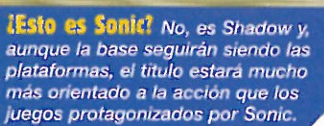


Shadow, el erizo rival de Sonic, ya demostró en la saga «Sonic Adventures» que tenía carisma de sobra como para protagonizar su propia aventura. Pues aquí está, con un juego de plataformas y mucha más acción de lo habitual en los títulos del erizo azul. Nuestra misión consistirá en ayudar a Shadow a descubrir los secretos de su oscuro pasado. Con este fin atravesaremos más de 50 niveles utilizando todo tipo de armas y vehículos. Además, el final variará en función de qué rutas tomemos. ¡Alucinante!



Un erizo con pistola. Una de las principales diferencias entre Shadow y Sonic es que el erizo oscuro no dudará a la hora de usar cualquier arma o vehículo de combate.

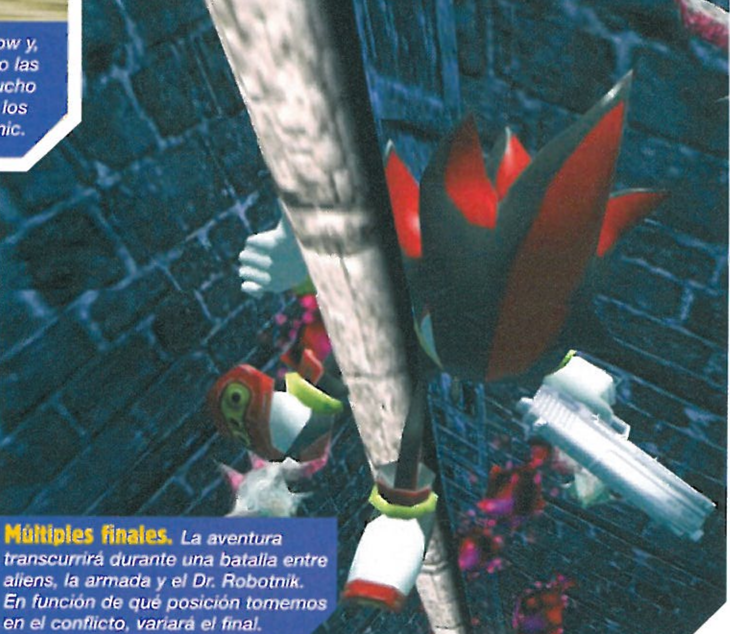




¿Esto es Sonic? No, es Shadow y, aunque la base seguirán siendo las plataformas, el título estará mucho más orientado a la acción que los juegos protagonizados por Sonic.



Sin recuerdos. Nadie sabe si Shadow es de los buenos o de los malos. Ni siquiera él recuerda su pasado. Toda la historia estará llena de misterio.



Múltiples finales. La aventura transcurrirá durante una batalla entre aliens, la armada y el Dr. Robotnik. En función de qué posición tomemos en el conflicto, variará el final.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

NUEVOS JUEGOS PARA NINTENDO DS

Hola compañeros de N.A. Me llamo Oscar, tengo 12 años y escribo para ver si me podríais aclarar qué significan las iniciales DS de Nintendo DS. Y también me preguntaba si podríais avanzarme algunos nombres de juegos para DS, y, si saldrá algún Pokémon de Rol.
Oscar. E-mail.

NA. La siglas de DS se refieren a Double Screen, o sea doble pantalla... y no hace falta preguntar por qué. Si ya te la has comprado, seguro que estás flipando con la pantalla táctil y todas esas innovadoras funciones que van a revolucionar la forma de jugar. Los primeros títulos ya le sacan partido al micrófono, al wireless, a la descarga DS... pero lo que viene va a dejarte helado. ¿Has visto Nintendogs? Un juego para cuidar a tu mascota, enseñarle truquillos, ponerla guapa para que gane los concursos... ¿Y has oído hablar de Electroplankton? Una locura visual diseñada por un artista famosísimo en Japón que va a causar furor. Y luego están Animal Crossing, y Pac Pics, donde dibujaremos el Pac-Man que se zampará a los fantasmas... Incluso se están haciendo aplicaciones de matemáticas o diccionarios... Sobre Pokémon, ahora sale Pokémon Dash pero ya sabes que va de carreras. Los RPG que buscas serán las ediciones Perla y Diamante, llegarán en 2006.



Pac-Pics saldrá en junio para DS. Es como el clásico comecocos, sólo que esta vez eres tú el que tiene que "dibujar" a Pacman en la táctil.

METROID HUNTERS

Hola N.A., sois los mejores, seguid así. Soy un gran fan de Metroid y me gustaría saber cuándo saldrá el juego de DS porque he visto la demo y es increíble. Además, ¿sabéis si van a sacar otro Metroid en CUBE?, y ¿qué hay de cierto sobre los rumores de una película?
Adrián. Valencia.

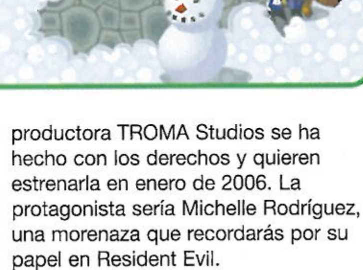
NA. Gracias por tu comentario, Adrián. Sí, tienes razón, la demo es impresionante (¿has visto en las noticias que Nintendo ha convocado un campeonato nacional?). La versión definitiva podría llegar este verano, y podría incluir wifi. Retro Studios trabaja en un nuevo Metroid para DS, pero ¡¡será un pinball!! Y sobre los rumores sobre la película, según hemos podido leer en Internet, la productora TROMA Studios se ha hecho con los derechos y quieren estrenarla en enero de 2006. La protagonista sería Michelle Rodríguez, una morenaza que recordarás por su papel en Resident Evil.

LA CARTA DEL MES

DS ONLINE CON WI-FI

Hola tíos. ¿Qué se cuece por allí? Os escribo para saber qué es lo último que se ha dicho sobre la conexión online de la DS. He leído que este tema será muy importante en la nueva consola. Además, ¿qué detalles habéis descubierto últimamente sobre REVOLUTION? *César Rubio. Madrid.*

NA. El señor Iwata, presidente de Nintendo, ha dicho un montón de cosas interesantes en el GDC (la reunión más importante de desarrolladores de juegos que se celebra en Estados Unidos) sobre DS y Revolution. Te damos las claves:
Sobre Revolution: La consola avanza según el plan de fechas previsto, será compatible con GameCube y tendrá funciones wifi (conexión online sin cables) para conectarnos y jugar con usuarios de todo el mundo. El procesador lo desarrollan junto a IBM y su nombre en clave es Broadway. El chip gráfico es de la compañía ATI y lo llaman Hollywood. Un chip del que dicen que hará milagros.
Sobre DS: Nintendo pondrá en marcha un servicio de conexión gratuito wifi para que podamos comunicarnos a través de puntos online en diferentes lugares: desde nuestra casa a hoteles, aeropuertos, cibercafés... ¿Qué te parecería si te decimos que Animal Crossing es uno de los primeros juegos con los que podremos aprovechar el wifi?



LA IMAGEN



El lanzamiento de DS en Europa ha sido todo un éxito. Aquí veis una foto del estreno en una tienda de Londres, con mogollón de gente deseando hacerse con la máquina. En los primeros días hubo 500.000 nuevos usuarios sólo en Europa.

RESIDENT EVIL 5

¿Qué tal chicos N? Me llamo Juan y quería saber qué títulos nuevos está preparando Capcom para Nintendo. ¿Alguna bomba informativa?
Juan Ordóñez. Salamanca

NA. Pues sí, y bien gorda. Para empezar ya sabes que acaban de lanzar Viewtiful Joe 2 en GC y que en junio estrenarán Killer 7.
Y la sorpresa es doble. En DS, el equipo de Resident Evil 4 trabaja en Devil Kings, una producción que utilizará tecnología DivX para las escenas de vídeo. Y

para la nueva generación ya han avanzado que habrá un Resident Evil 5, aunque todavía andan en el proceso de plantear cómo debe ser.

JUEGOS DE LUCHA PARA GAMECUBE

Salud y suerte, nintenderos. Mi nombre es Luis y estoy un poco "mosca" con los pocos juegos de lucha que salen para mi consola, la GC. Así que más que una pregunta, esto es una suplica. Decidme si se está preparando alguno y cómo será.
Luis Can. Barcelona

NA. Luis, no sufras. Has escrito en el momento justo porque precisamente hay dos, DOS, arcades de lucha en marcha, con buena pinta y visos de salir pronto. Uno se llama Zatchbell, es de Bandai y podría llegar en agosto. Es un arcade de lucha con cartas, y personajes y escenarios sacados de la serie de televisión que triunfa en Estados Unidos. El otro es un sorpresón de konami. Se llama Rave Master y propone lucha en 3D, con armas, combos y ataques únicos por cada uno de los 19 personajes que podremos manejar, y que por cierto son también los héroes de una serie de televisión. Su propuesta mezcla acción y lucha, con diferentes historias para jugar según el héroe que elijamos.



Zatchbell es el nuevo juego de cartas y combate de Bandai. Las primeras imágenes prometen espectacularidad y héroes con mucho carisma.

SEGA AL ATAQUE

Hola a todos los de la revista. En el número anterior dijisteis algo de los nuevos juegos de Sonic, pero me faltó que hablarais sobre otros proyectos que está llevando adelante la compañía SEGA. ¿Podéis completarme esa información?
Millán. E-mail

NA. Pues claro, y más con lo de moda que está Sega últimamente. Por un lado podemos comentarte que hace poco se "aliaron" con un potente equipo de desarrollo: The Creative Assembly para firmar Spartan: Total Warrior, un juego de acción y combate en la época del imperio romano, con peleas multitudinarias en escenarios increíbles. Está previsto que llegue en septiembre a GameCube. Y ahora nos han anunciado un acuerdo con otro de los grandes: Silicon Knights (creadores de Eternal Darkness y Metal Gear Solid Twin Snakes). Ambas compañías colaborarán para crear el mejor software de nueva generación posible. Esperamos verlas en Revolution.



Spartan: Total Warrior, lo último que ha anunciado Sega, en colaboración con el grupo The Creative Assembly.

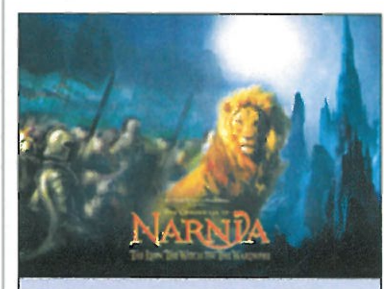
DISNEY ENSEÑA SUS NOVEDADES

Qué tal. Mi nombre es Pablo, tengo 12 años y soy un fan total de las pelis de Disney. La última, la de Los Increíbles, la he visto cien veces. ¿Sabéis si va a haber un nuevo juego de estos héroes? Y ya que estáis me podíais contar qué nuevas películas estrenará Disney este año...
Pablo Romero. Sevilla

NA. Tras arrasar en Estados Unidos con más de 2.000.000 de juegos vendidos, Los Increíbles repetirán papel estelar en un nuevo juego que llegará este otoño de la mano de Buena Vista Games. Bueno, en realidad lo lanzarán los chicos de Atari Ibérica, con los que acaban de firmar un acuerdo para sacar juegos en España. Bien, la aventura nos trasladará a una nueva y fantástica dimensión del universo Increíbles, y lo tendremos en GC y portátiles.

Buenas noticias, sí, pero aún hay mucho más. Disney no para y ha anunciado dos nuevas producciones para este año. Una es Chicken Little, su primera peli en animación 3D. Una aventura de acción en la que tendrás que superar misiones superdivertidas de todo tipo: invasión de alienígenas, misiones espaciales... Llegará en noviembre y ¡será flipante!

La otra película se llama Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario. Se estrena en diciembre, y con ella vendrá un juego de acción y aventura que nos alucinará por la fuerza de sus personajes, los combates y la brillante ambientación. Os contamos: Narnia es una tierra helada por el efecto de un hechizo. El poderoso león Asla invoca una profecía por la que cuatro hermanos humanos se ven de repente embarcados en un viaje prodigioso por tierras increíbles. Los pequeños tendrán que enfrentarse a criaturas fantásticas, resolver puzzles de todo tipo y trabajar juntos, tanto, que en el juego habrá un modo cooperativo para dos jugadores. Lo tendremos en GameCube, Game Boy y Nintendo DS. ¡Abrid bien los ojos! ¡Disney quiere pegar fuerte!



Ahora no os suena 'Narnia', pero dentro de unos meses veréis qué fiebre se desata con la peli de Disney.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿ASÍ QUE YA HA SALIDO SPLINTER CELL DE CUBE?
Pues sí, ya está disponible. Y sí, es verdad que ha costado...

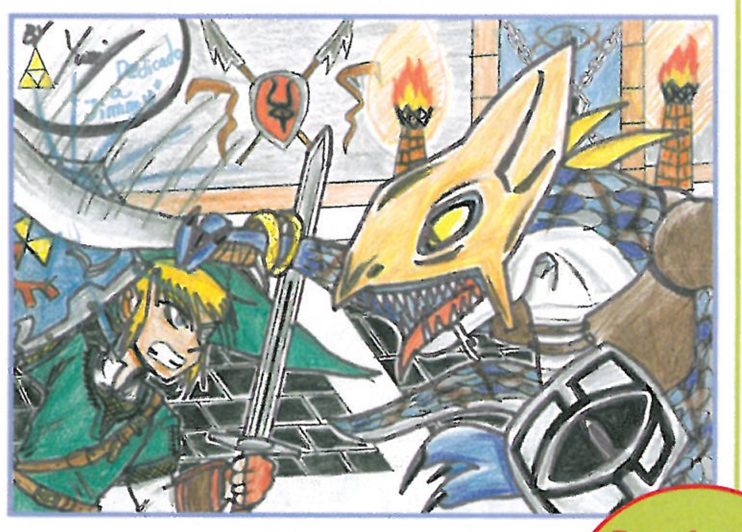
¿QUÉ HA PASADO CON RIDGE RACER PARA DS?
Ah, sí, que finalmente saldrá a la venta en junio. Al loro con sus carreras para seis con una sola tarjeta. Viva el wireless.

¿TENÉIS NOTICIAS DEL PINBALL ODAMA PARA GC?
Pues sí, y dicen que no estará en GC sino en Nintendo DS.

¿TENDREMOS NUEVO JUEGO DE JAMES BOND?
Al parecer sí. EA está haciendo Desde Rusia con amor, que podría protagonizar el gran actor Sean Connery.

¿QUÉ JUEGOS DE DS PODRÍAN INCLUIR LA CONEXIÓN ONLINE?
Bueno, todavía hay algunos rumores sobre eso, pero se habla de Metroid Hunters, Animal Crossing y Zelda Four Swords como juegos elegidos. Sería flipante, todos son un auténtico puntazo.

EL ARTISTA DEL MES



Yuri Alexey Privolsky nos envía desde Oviedo un formidable dibujo inspirado en la nueva leyenda de Zelda. Yuri, nosotros también estamos ansiosos por ver lo último de Link. ¡Pero tú ya has captado a la perfección su nuevo espíritu!

Regalamos el genial Baten Kaitos
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

REGALAMOS UN VIDEO CD

¡¡60 MINUTOS CON TODAS LAS NOVEDADES DE NINTENDO DS!!







- Te enseñamos cómo mola jugar con DS.
- Te mostramos los juegos disponibles.
- Y también todo lo que va a venir...

Un **vídeo CD de Nintendo** en el que descubrirás las innovadoras **funciones de DS** más todos **los juegos que están disponibles** y los que se están desarrollando. Además, los juegos más esperados de CUBE y Game Boy.



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Daniel González, Javier Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente, Javier Salazar, Pedro Ample



axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

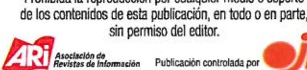
REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Publicación controlada por





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Polifonicos

www.nosolotonos.com

Envía **TONOS97** +espacio y el código de tu canción favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

TOP

83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
84440 El señor de los anillos
83705 Zelda
82652 Fiesta Pagana
82172 Barcelona
85069 Antes muerta que sencilla
85083 Aqui no hay quien viva
85103 Baila morena
80025 The Simpsons
84064 Darth Vader Marcha imperial
84067 El Exorcista
80143 La Pantera rosa
82123 Athletic De Bilbao
84231 Bar coyote
84437 Shin Chan
84937 Kill Bill - Silbido

novedades

85670 Eres un enfermo
85662 A toda mecha
85667 No me canso
85668 Voy a pensar en ti
85669 Tenemos que hablar
85659 Rich girl
85660 Holiday
85661 Crafty
85663 Yo estoy aqui
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra

cine tv

84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
83883 Fraggle Rock
84759 Gladiator
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
80108 Benny Hill
84207 El Padrino
80498 El fantasma de la opera
83834 La abeja maya
80194 Dirty Dancing Time of Life
83658 Star Wars
80065 Friends
84560 Curro Jimenez
80023 Austin Powers
84940 Sexo en Nueva York
80014 James Bond
84692 Rasca y pica
80048 El coche fantastico
83884 El principe de Bel air
80174 Expediente X
80074 El equipo A
84233 La historia interminble
80131 Buffy Cazavampiros
84823 Harry Potter
83648 La familia Munster
80091 20th Century Fox
80285 Charlie´s Angels
84433 Nos vamos a la cama
85219 Volkswagen Golf
80043 The Terminator
84999 CSI Miami
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84697 CSI Las Vegas

disco tecno

80093 Equador
85172 The sound of San Francisco
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
84680 Dragostea din tei
84203 Dos gardenias
85037 Flashdance
84973 Call on me
83814 Satisfaction
85137 Galvanize
85121 Bootsy bootsy boom
84605 Shin chan dance
81664 Children
84860 Fly on the wings of love
85046 Pump it up
84926 Despre tine
84572 Infected
84201 Voglio vederti danzare
83661 Axel F 2003
83228 Samba Adagio
85188 Hey boy, hey girl
84263 Traffic
80153 I Will Survive
83786 Desenchantee
80041 Heaven
85212 The world is mine
83580 Weekend
85245 Anglia
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
84749 On the move
80067 Belissima
83675 Flight 673
85056 Just be
84776 Stripped

españolas

85161 Perdoname
85150 La gata (palante)
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
84826 Dale don dale
82935 Noches de bohemia
84428 Asturias
84760 Obsesion
85249 Hasta cuando
84993 Precisamente ahora
85158 Volverte a ver
85148 Quiero ser tu sueño
84791 La rueca
84919 Una foto en blanco y negro
82247 Cannabis
85085 Por que no ser amigos?
84642 Angel malherido
82364 Chiquilla
84920 Pastillas de freno
83849 Molinos de viento
82380 Dame Veneno
84904 Hablando en plata
82886 Ni más, ni menos
85113 Dile
84216 La costa del silencio
85145 Pobre diabla
85033 Nada valgo sin tu amor
84918 Camina y ven
84267 Buleria
85260 Brujeria
84942 Con la luna llena

himnos

83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
85220 Himno de la legión
84606 Himno de Leon
83188 Real Madrid
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84494 La internacional
84362 Champions League
84489 Els segadors
82190 Betis
84490 Asturias patria querida
84436 Centenario Real Madrid
84932 Real Sociedad
83258 Sevilla F.C.
83477 Himno de Valencia
84487 We are the champions
84855 Amunt Valencia
84492 Himno de Galicia
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
83929 UD Las Palmas
84049 Scotland the brave
84896 A las barricadas
84987 Real Zaragoza
84058 Himno Fallero
82742 Mallorca
83823 Andalucia

pop rock

85156 Get right
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84943 Accidentally in love - Shrek 2
85080 Boulevard of Broken dreams
83885 Numb
84976 American idiot
84961 Lose my breath
80217 Satisfaction
85122 What U waiting for
84962 She will be loved
84779 Mariacaipirinha
84248 Losing my religion
80062 In The End
85173 The weekend
80472 Every breath you take
80293 Its my life
84252 Hey ya
85117 This is the last time
83662 Crazy in love
83584 Bring me to life
84947 Everybody´s changing
84822 Opa opa
84519 Left outside alone
85122 What you waiting for
80150 Bitter sweet symphony
84204 In the shadows
85041 Welcome to my truth
83918 Where is the love
84421 With or without you
84708 Smells like teen spirit
84441 Clocks
85075 DJ
84247 Feel
80078 Billy Jean
84949 California

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferida? Nosotros te podemos ayudar!!
Envía **TONOS97** MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL **7494**

Sonibromas

Envía **POL82** +espacio y el código de tu sonido favorito al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90***
*solo para códigos numéricos

Top Sonibromas Y Sonidos

77148 Te llama la guardia civil
77166 Doctor Maligno
77176 Españoles Franco ha muerto
77007 Orgasmo
77281 Cogelo que es tu camello
77287 Coge el telefono que esta sonando
77259 Esta sonando mi telefono
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
raro Raro, raro, raro......
77143 Descuelga cobarde
77052 Erupto bruto
77121 Es tu jefe no lo cojas
77178 Cuñaaaaao
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77146 Fuego en la pradera
77435 Osea te cojo el telefono
77247 Un poquito de por favor
77123 Que alguien me coja!
77048 Sirena de policia
77386 Que poderio tengo en el coño
77018 Teléfono antiguo

Sonibromas

77636 Es increible que te suene el móvil
77637 Me esta poniendo el vibrador
77638 oee oee gracias España
77639 Ir para nada es tonteria..
77640 Te invito a mi fiesta metrosexual
77641 La noche me confunde
77642 El telefono es mi tesoro
77643 Quieres montarme el pollo por telefono
77644 Te voy a chutar una falta
77645 Vamos a montar una fiesta brasileña
77646 Yo soy una artista
77647 Responde al telefono
77648 Marciano hablando
77649 Musica para SMS
77002 Grito de Tarzan
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77334 Grito de Tarzan
torrente Torrente
boris Boris
77196 Tienes un mensaje nuevo
pocholo Pocholo
risa Carcajada
papuchi Papuchi
77256 Uuu que es eto?
77116 R2D2

Sonibromas

77451 Soy yo el movil
77194 Aqui llega torrente
77122 Hola, hay alguien?
77243 Del pita del
77254 Si sueno pues me coges...
77128 Vaa tia vaa
77199 Pescao es mu rico
maldicion Maldicion
77450 Coge el telefonoooo
77177 Se me escucha o no?
77276 Estoy harta
77188 Arranca llevo manos libres!
77269 Chinita ven aqui
77274 Soy una amargá
aznar Aznar
77437 Cogelo de una puta vez
77253 Soy el puto movil
77222 Pedos y eruptos
77145 Soy el doctor Grijander
77257 Manolo cabeza webo
77275 Soy como la Pantoja
77201 Risa malvada 3
77319 Risa maligna
77317 Riiiing riiiiiiing
77454 Cogelo por dios!
77310 Aire
77165 Culos y tetas
77446 Son tus amigos pa joderte
77440 Churrupailla o ñogo ñogo?
dinio Dinio
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77289 Cogelo mister dj!
77278 Electricista
77325 Nos hacemos unas pajillas
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77271 Hablando aleman
77265 Looney tunes
77260 24 - Serie
77439 Te estas haciendo una manolilla?
77147 A tomar una copita
77442 Tienes una buena polla
77263 Reloj Big Ben
77152 Ring ring con voz
77453 Coge el telefono que me da la risa
77266 Yabadabadoo
77252 Septimo de caballeria
77160 Himno Republicano
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77144 Al ataque

Sonidos

77045 Harley Davidson
77119 Bebe gracioso
77223 Formula 1
77091 Risa de Thriller
77117 Musica del No-do
77000 20th Century Fox
77063 Burro
77068 Chimpace excitado
77058 Pedo
77217 Gatito
77105 Toque militar
77151 Imitando sonido movil
cristal Cristal que se rompe
77005 Sonido THX
77074 Gallo cacareando
77118 Tirando de la cadena del vater
77064 Caballo relinchando
77224 El bueno, el malo y el feo
77075 Gallo
77077 Gato enfadado
77006 Gemidos
77093 Lobo
77098 Perro gruñiendo y ladrando
77065 Caballo
77225 Tonos ritmicos
77010 Gemidos 2
77066 Cerdo
77078 Gato maullando
77096 Leon rugiendo
77115 Estoy a punto de correrme...
77079 Gato ronronea
77062 Buho
77059 Risa malvada
77009 Gemidos rapidos
77016 Codigo morse
77114 Vacas
77053 Estornudo
77047 Sirena de barco
77060 Risa tonta
77088 Jaguar
77038 Pistola 9 mm
77113 Rana

Conecta y empieza a bajar contenidos **ya!**
Envía **CONFIG3** al **7808**
http://wap.nosolotonos.com

Llámanos!! Atención al cliente TF. 902 01 30 16
Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Fondos

Ejemplo: WAP33 (código imagen) 7494

Envía **WAP33** +espacio y el código de tu foto favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

Top imágenes

35492 36455 36215 39095 35540 36636 36648
39252 36155 37131 36518 36525 36326 38879 37030

Y Muchos +

37489 36497 35937 36170 36213 37604 35497
41272 36329 39728 41922 41699 36927 36523
39923 38917 41545 35536 35819 36613 36264
41490 35427 35484 41038 35365 41697 38878

Motos y Coches

35204 35207 35208 35209 35211 35212
36236 36241 36245 36247 36248 36235

Especial Aplicaciones

Lo más nuevo para tu movil, renuevate!

Movil Temas

Envía **TEMA14** +espacio y el código de tu tema favorito al **7494**

Decora tu móvil con el estilo que más te guste.

2594 2121

Y muchos más

2113 Perros
2254 Gatos
2131 Delfines
2122 Oso polar
2130 Monos
2225 Bebes
2115 Juguetes bebe
2570 Escotes
2253 Ojos
2224 Labios
2132 Culos
2118 Rasgos Femeninos
2117 Amazonas
2112 Chicas sexys

X Messenger

Descargatelo y Chatea!!

Envía **JAVA63** + 2269 al **7808**

Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil

Star Fox se pone en acción

STAR FOX® ASSAULT®

Fox Mc Cloud y su equipo Star Fox han regresado con 10 nuevas misiones llenas de acción y disparos. Vuelve a disfrutar de la misma intensidad de las batallas espaciales con más disparos que nunca y descubre los nuevos combates en tierra con distintos enemigos e increíbles armas de ataque. Sólo el mejor ganará esta batalla.













www.nintendo.es

© 2004 - 2005 Nintendo. © 2004 - 2005 NAMCO. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

Nintendo®
GAMING 24:7